大众软件

Popsoft

1998

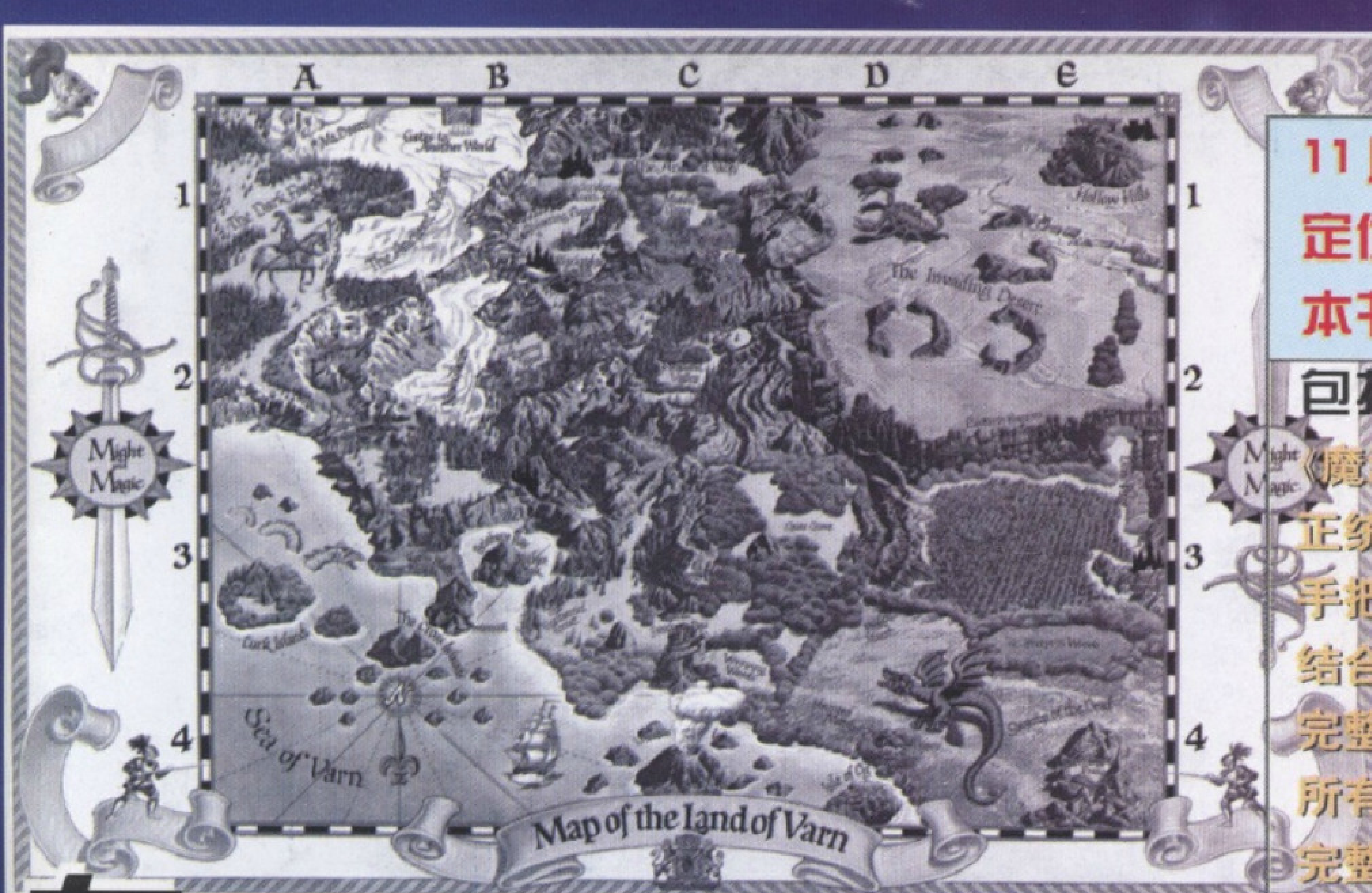
12

(总第41期)

本期配套光盘
附送超值大礼

POPSOFT

- 王者的较量——超级图形芯片再战江湖
- Windows98隐藏工具应用指南
- 特别企划：三代劳拉模特
- 攻略指引：异形地球
- 游戏剧场：仙剑奇侠传（一）



11月下旬上市
定价：38元
本书厚达200页

包括
《魔法门》系列介绍
正统和究极的上手方法
手把手教你组建队伍的要领
结合地下城地图的任务详解
完整的技术学习条件和方法
所有大陆和城市地图
完整的配药方法
五十余张游戏设定原稿

有人说RPG死了，而《魔法门VI》已经让它复活！
奇妙的世界在向您召唤，《魔法门VI完全攻略》即将上市！

魔法门VI完全攻略

New World Computing
正统资料，《魔法门》系列的忠实玩家不容错过。



随书附送光盘一张，包括：
《魔法门VI》片头动画
《魔法门之英雄无敌III》片头动画

《魔法门之英雄无敌III》抢先试玩版
《世界大战》试玩版

上海育碧电脑软件公司授权
大众软件杂志社编辑
中国煤炭工业出版社出版

大众软件杂志社 编辑

编辑部报告

本月的重大新闻是，本社首次推出的单个游戏的攻略本《魔法门VI完全攻略》(由上海育碧电脑软件公司独家授权)，将于12月初上市，定价38元，随书附送光盘一张。此攻略本由制作公司New World Computing提供资料，包括《魔法门》系列游戏介绍、正统和究极的上手方法、完整的技术学习条件和方法、所有大陆和城市地图、完整的配药方法，还包括五十余张游戏设定原稿，《魔法门》系列的忠实玩家实在不容错过。随书附送的光盘包括了《魔法门VI》片头动画、《魔法门之英雄无敌III》片头动画、《魔法门之英雄无敌III》抢先试玩版、《世界大战》试玩版……

期盼已久的第三届大众软件奖特等奖得主终于现身，价值15000元的超豪华电脑落入谁家？请看下期特别介绍。本期的第四届大众软件奖系列活动之二是由丽台公司独家赞助的丽台杯大众软件封面设计大赛，曾经参加过本刊“电脑美术作品大赛”的朋友们可以再次一显身手，这一次您的作品将有可能成为《大众软件》的封面哦！

关于国产游戏的讨论引发了读者的热烈回应，因为回信过多，本期仅节录部分代表性意见，因为版面原因，开发商、销售商等单位的发言将放到下期刊出。

本期的《大众软件CD》附送超值大礼，本刊编辑部的“半月刊试验版”以袖珍珍藏模式与光盘手册捆绑装订，供读者朋友们作为本刊改版纪念收藏。本期还附有“读者调查表”一份，希望大家能填好了寄回来，作为半月刊办刊的指导，还是那句话，有意见尽管提。

这个月意见最多的可能是仙剑迷，本人上月不慎在编辑部报告中透露了《仙剑奇侠传》小说未选入增刊的机密，招致了大批仙剑迷来信谴责，北京陈婉读者发来的传真让我觉得这简直就是我本年度所犯的最大错误。为示歉意，原定于1999年1月开始连载的《仙剑奇侠传》小说版（由制作公司大宇独家授权的哦！）提前刊出，注意收看本期游戏剧场！

机密消息：日商科乐美KONAMI与本社接触，有意将其从次时代平台移植到PC的超人气大作《心跳回忆》(港台地区翻译为纯爱手札）的相关资料授权本社，《心跳回忆》系列的爱好者们将会看到一些好东东噢！具体细节请静待下期通告。

1999年《大众软件》半月刊

每月1日、16日发行，全年24期，每期88页黑白、12页彩页。

零售价:5.00元　**邮发代号:18-107**

1999年《大众软件CD》光盘

每月1日发行，全年12期，每期双CD。

零售价:19.00元　**邮发代号:18-108**

发行:河北省廊坊市邮电局

订阅:全国各地邮局

《大众软件》读者服务部（免收邮费）

邮购地址:北京市和平门邮局3056信箱

邮政编码:100051

电话:(010) 67150881（发行部）

(010) 65266244（读者服务部）

(010) 67024050（邮购中心）



12 大众软件

(总第41期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(兼主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　王刚
美术编辑:邹屹　宋爱军
本期责编:杨文韬
封面设计:宋爱军
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
光盘组电话:(010)67150982(4、5)-208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft @ netchina.com.cn
出版日期:1998年12月1日
订 阅 价:人民币6.00元
零 售 价:人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

应用心得

问题交流

读编往来

软盘要目

(总第41期)

光盘要目

(总第18期)

特别企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

《大众软件》杂志社出品

上期要目

下期要目

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民

侯　毅　陆　强　罗　曜

陈　雷　李　靖　赫　闻

蔡　旋　任　良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

98武汉全国计算机应用展览交易会

金秋十月，在位于我国中部地区的计算机中心——武汉市，举办了“98武汉全国计算机应用展览交易会”(即一年一度的汉交会)。作为法国乃至欧洲最大的娱乐软件发行商，Ubi Soft公司进入中国市场不到两年的时间内在出版、发行、销售等方面已经取得巨大的发展。随着市场份额的不断扩大，Ubi Soft已经将发展的步伐延伸到湖北这一具有巨大潜力的市场。汉交会之际，Ubi Soft将和包括武汉连邦、武汉凡高软件在内的经销商一起推动我国正版软件在武汉市场的发展。展示会期间，Ubi Soft公司举办了《红线飙车》现场比赛，此外还展示了其在中国已经发行和近期即将发行的所有游戏及教育产品，并进现场演示及试玩活动。

本刊记者

Ubi Soft在京设立工作室

来自法国的Ubi Soft公司在北京设立工作室。据该公司的制作部人士说，他们已经在北京中关村租借了900多平方米的办公室，将正式开展游戏的设计和制作等工作。该工作最终配备大约100名员工，界时，加上上海总部的雇员，Ubi Soft在中国的员工总人数将达到300人。

本刊记者

创新重拳出击

创新科技有限公司于10月15日在北京召开“体验生动”新产品发布会，同时推出了五个重量级的产品，分别是3D Blaster Banshee、Graphics Blaster Riva TNT 、Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1、Sound Blaster Live! Value和PC-DVD Encore5X Dxr2，包括了音响、游戏和影视三大方面。

其中PC-DVD Encore5X Dxr2为五倍速DVD，相当于32倍CD-ROM，除了速度有所提升外，还支持早期DVD所不能支持的CD-R光盘。3D Blaster Banshee和Graphics Blaster Riva TNT同为高性能的2D/3D显示卡，3D Blaster Banshee主要面对游戏市场，而Graphics Blaster Riva TNT的对象是专业用户。Sound Blaster Live! Value为Sound Blaster Live!的精简版，除了没有为专业用户设计的I/O数字输人输出卡外，性能和Sound Blaster Live!完全一样，价格却只有Sound Blaster Live!的一半。Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1则是专为桌面用户设计的高品质音箱。

本刊记者

ADOBE公司稳固开拓中国软件市场

ADOBE公司与佳都国际(集团)有限公司在广州签署了合作伙伴关系协议，从此佳都国际成为ADOBE公司在中国大陆的代理商之一，代理ADOBE公司用于专业出版领域的软件和家用图像处理软件在中国大陆的销售和服务，双方对此合作再现出极大的兴趣。佳都国际(集团)有限公司成立于1992年11月，以系统集成和优秀品牌电脑及外设产品分销为主营业务，范围遍及中国。

本刊记者

KV300获双奖

北京江民公司的著名国产杀毒软件KV300在《中国青年报》举行的中国民族软件市场调查中获得优秀实用工具软件“汉王杯”奖。同时，又在《电脑报》举行的读者意见调查活动中，荣获中国电脑用户首选杀毒软件品牌“同创杯”奖。目前北京江民公司出产的杀毒软件KV300由于升级、服务跟得上用户的需求，实实在在为用户杀除病毒，特别是在查杀当前流行的CIH病毒方面，通过媒体的快速反病毒公告，全国百万KV300用户可同时查找，其社会公益效果极大，在全国深受广大用户欢迎。至今KV300共获得四项大奖。

本刊记者

3Dfx控告nVIDIA侵权

nVIDIA近期推出的Riva TNT显示芯片可谓是大红大紫，成了业界的明星产品。但就在其正式上市不久，3Dfx就向法院起诉控告nVIDIA使用了自己的专利技术，从而让Riva TNT也具有了多重纹理贴图(MTM，Multi-Texture Mapping)的能力。由于3Dfx的Voodoo2使用了两块贴图芯片可分别处理两个不同

的纹理数据，因此也具有多重纹理贴图的功能，此次虽然Riva TNT使用一个芯片就具有了该功能，但3Dfx认为在内部的设计上nVIDIA使用了3Dfx的专利技术。

北京 赵致民

nVIDIA与微软合作开发DirectX 6.0

nVIDIA宣布将与微软合作开发先进的3D图形处理功能——多纹路贴图功能，以应用于微软的DirectX 6.0应用图形界面中。Direct3D中这一新的功能，将使3D 软件充分利用Riva TNT 3D处理器所拥有的真正的单通道多纹路贴图技术。继联手开发API的多纹路贴图功能后，两个公司开始向软件开发商推介这一新特性。在Long Beach召开的计算机游戏开发会议上，nVIDIA首先倡议举办微软DirectX研讨会。而后，微软在旧金山和伦敦发起了“nVIDIA夏令营”活动，使软件开发商们可以较早地接触DirectX 6.0和Riva TNT。nVIDIA公司有一个名为“提高您的智商”(Raise Your I.Q.)的推广计划，上述所有活动，均是这一计划中的部分内容。该计划的主旨即在于协助软件开发商利用先进的3D多纹路贴图功能设计出新的D3D作品。

本刊记者

Diamond产品捆绑SoftDVD

Diamond公司在主要OEM商HP、Bell等公司之后，注册了Zoran公司的SoftDVD技术。SoftDVD可在具有MMX的PC机上使用，进行DVD影像回放，而无须任何专门解压硬件，包括视频和音频解压、导向、解密和3D音效等在内的所有功能均由软件完成。随Intel、AMD等公司对CPU的不断开发，PC机的处理能力几乎每个月都有所增强，因此，充分利用主CPU的强大处理能力，进行DVD影像制品的软解压回放，无疑是实际、可行的。Zoran的软件产品将由PC机或图形卡生产商捆绑销售，为PC机提供DVD/VCD软解压回放或软件辅助解压回放。包括Diamond的Viper V550图形加速卡和Monster Sound MX300声卡。

Zoran公司主要开发和销售数字式音频和视频压缩软件和集成电路，其技术、产品系列和知识产权包括:JPEG压缩代码、MPEG、DVE和Super-VCD解码器、集成块、AC-3和其它MPEG数字音流解码、PC机的实时DVD和VCD软件等。

本刊记者

永久汉化引擎在郑州研制成功

为解决英文难题，中国的软件开发者出台了诸多解决方案，如机器翻译软件、联机词典及屏幕汉化等。其中，屏幕汉化作为一种过渡手段，有效解决了英汉的沟通问题，但没有从软件核心层彻底解决汉化问题，使得汉化结果不尽人意。近日，郑州洪涛软件公司的科技攻关组穷时5年的探索和研究，提出了全新的汉化概念——永久汉化。建立永久汉化平台，在汉化平台基础上对被汉化软件进行智能预汉化，辅以专业人员后期处理相结合的“永久汉化模式”，使被汉化的软件可完全脱离汉化平台，以中英文两套界面运行，从而显著地提高了汉化效果。经对现有被汉化过的软件的测试，可读性达到99%以上。永久汉化平台的出现是我国汉化技术的一个质的飞跃，其推广应用将促进本地化软件的发展，提高中文化软件的技术含量。

本刊记者

CA与西门子建立战略性联盟

CA公司和西门子公司于近日就企业IT管理解决方案达成更加深入的战略性合作协议。根据这一多方协议，CA购买了西门子的TransView管理产品，并将它集成到Unicenter TNG中。TransView是一个深受欢迎的网络、系统及应用管理产品，在欧洲得到广泛应用。西门子TransView的原班人马，包括开发与市场人员，都将并人CA。另一方面，西门子也视CA为其全球IT管理战略合作伙伴，向其全球客户销售Unicenter TNG并提供有关技术支持。西门子将在其UNIX服务器（RM系列）和NT服务器（Primergy系列）上免费捆绑Unicenter TNG Framework。CA将在Munich和Paderborn建立新的开发中心，接收原属西门子的TransView原班人马。西门子唯一保留的是TransView的SAP R/3管理解决方案部分，这一部分将随Unicenter TNG Framework向所有R/3客户提供。两家公司将共同向西门子的全球用户推广更加健全的集成化企业管理解决方案。

作为CA公司的旗舰产品，Unicenter TNG是全球企业管理软件市场领先的解决方案，它在全世界有着4百万套的安装量。为进一步扩大这一领先市场，CA公司仍在不断扩展Unicenter TNG的技术。据来自IDG的最近一份题为“分布操作管理市场，1996-2002”的调查报告表明，CA在企业管理软件市场上排名第一，总收入领先于排名第二的竞争对手三倍以上。

本刊记者

Corel产品被广泛捆绑

Corel与Seiko EPSON达成原始设备制造商(OEM)协议，多种语言的Corel Print House Magic OEM版本将与EPSON Stylus 640打印机捆绑发售。国际英语、法文、意大利文、德文、西班牙文、荷兰文及葡萄牙文的捆绑版本现正在欧洲及亚太地区付运(日本除外)。

Corel公司还与Agfa Gevaert N.V.达成全球性原始设备制造厂家协议，Agfa将把分别适用于个人电脑及Macintosh的Corel PHOTO-PAINT 8存放于一张特制的光盘上，与DuoScan T1200扫描仪一并出售。与英、法、意、德及西班牙五种语文的个人电脑软件捆绑一起的扫描仪已开始装运。Corel PHOTO-PAINT 8光盘内个人电脑的部份包括Corel PHOTO-PAINT 8、Corel CAPTURE、Corel TEXTURE、Corel SCRIPT Editor和Bitstream Font Navigator。Macintosh部份包括Corel PHOTO-PAINT 8、Canto Cumulus Desktop LE 4.0、DiamondSoft Font Reserve、Apple ColorSync 2.5和QuickTime 3.0。

Agfa是全球著名的摄影及影像公司，最近推出的TwinPlate扫描仪系列最新的36位元DuoScan T1200，除感光字元辨识(OCR)软件和Agfa的FotoLook 3.0直观式专业扫描软件外，还包括Corel PHOTO-PAINT 8。这个组合为无论来自商业机构还是学术界的使用者、自由撰稿人或设计师，带来前所未有的超值扫描组合。

本刊记者

日本厂商决定减产64兆DRAM

由于受到全球经济衰退的影响，DRAM产业的复苏速度有所减慢，早前由Windows 98所带来的64兆DRAM热卖局面已开始收敛。而受到沉重打击的日本，其本土厂商的处境更为不妙。NEC、东芝、三菱等DRAM大厂有意在1999年财政年度进一步减产DRAM以减少亏损，对象主要是64兆DRAM，减幅为28%。其中，NEC将把自己的DRAM产量从目前的1500万块/月减到1000万块/月，东芝则由1000万块/月减到700万块/月，而三菱将从500万块/月减至450万块/月。不过，美国的Micron公司则由于美国受金融风暴影响较小，反而收购了KTI半导体公司以增加产量。IDC早前分析认为，到2000年，DRAM市场的需求将会超过供应，而这次日本厂商进一步减产，将使这一现象提前出现。

北京　赵效民

赛门兼并Intel反病毒事业部

以出品Norton系列工具软件的美国赛门(Symantec)软件公司近日宣布购入Intel的反病毒事业部并取得Intel系统管理技术的使用权，Symantec将把其应用于自己今后的Norton AntiVirus软件中。目前，Symantec已经着手这方面的设计工作，在新版Norton AntiVirus的引擎中集成Intel的局域网平台管理套件(LANDesk Management Suite)，供应给需要LANDesk Virus Protect能力的用户。

北京　赵效民

康柏、惠普和IBM宣布PCI-X总线结构

康柏、惠普和IBM宣布联合开发新一代总线结构，以改进现在标准的PCI总线技术。这些改进将给消费者在当前的工业标准I/O系统，特别是高端商业应用带来无比的性能水平。新的PCI-X技术是现有PCI总线的扩展，运行速度提升到133MHz，每秒传输率超过十亿字节，是现在普通PCI执行速度的8倍。它将提供消费者更需要的PCI带宽，而且对现行系统保持向下兼容性，以保护消费者的投资。基于PCI-X的产品将在1999年晚些时候在一些高端市场出现。为了确保PCI-X作为一个开放的标准广泛的应用于计算机行业。上述的三大公司已经提交了一些提议到PCI SIG(Special Interest Group)，包括PCI-X的稳定性、与目前机型的兼容性等。将这些技术上报SIG后，就可以让其它公司撑握开发基于PCI-X产品的能力，更大范围内的满足消费者的需要。

南京　摩恩网络

大众软件10月软件零售排行榜

应用类

金山词霸III标准版
瑞得在线屏幕保护大全
开天辟地
Internet碟中碟
畅通无阻
金山词霸III通翻译科技版
随心所欲说英语
KV300+
瑞星杀毒软件9.0
KILL98

娱乐类

大富翁IV
沙丘2000
极品飞车III
风云之天下会
幻世录
盟军敢死队
最终幻想VII
老鸟是怎样炼成的
魔法门VI
仙剑奇侠传98柔情篇

综合类

大众软件CD 1998年第10期
PC游戏世界III
共享风暴III
PC游戏世界II
大众软件CD 1998年第9期
大众软件CD 1998年第8期
98游戏宝典
大众软件CD 1998年第7期
大众软件CD 1998年第6期
大众软件CD 1997年第11期

摩托罗拉G4 CPU

摩托罗拉展示了G3 PowerPC芯片的下一代产品——G4。与现在的G3 PowerPC 750相比，同样主频的G4芯片的测试性能只高出10%。但G4增加了128条AltiVec指令。AltiVec与MMX类似，也是用来增强芯片的多媒体应用功能。G4芯片仍属于32位芯片，但采用了128位数据总线，为G3的内部总线宽度的两倍。

本刊记者

微星MS-5184

微星推出了一款专为希望将原先系统升级为K6-2系统的用户设计的Super7主板MS-5184。它采用的是VIA的MVP3芯片组，可以提供最高达133MHz的外频，板上有1兆二级缓存。为了使升级用户能最大限度地利用原来的资源，MS-5184的架构为BabyAT，板上同时有AT和ATX电源接口，用户可以延用原来的电源和机箱。而且板上同时有72脚的EDO内存槽和128脚的SDRAM槽，还有一个专门设定内存工作频率的跳线，可以设定内存的工作频率为66或100MHz，即使是66MHz的EDO内存条也可用在K6-2系统上（K6-2的外频为100MHz以上，要使用符合PC100标准的SDRAM内存）。当然系统的性能会受影响，但并不很大。

本刊记者



Diamond Sonic Impact S90声卡

作为经典的Sonic Impact S70的后继产品，Diamond近日新发表的Sonic Impact S90 PCI声卡完全保持了前者经济实用的风格。其相对于Sonic Impact S70最主要的改进是采用了已与Diamond结盟的Aureal Semiconductor公司的Vortex 8820芯片，完全支持A3D音效，在3D环绕效果上比S70有不小的提高，而在复音数量方面则与S70相同，使用64复音硬波表。Sonic Impact S90的波表合成器兼容Microsoft的Downloadable Sample (DLS)技术。另外，Diamond公司还加入了新的Sound Blaster模拟技术，使S90能更好地支持DOS游戏，这对于PCI声卡来说是很重要的改进。Sonic Impact S90将包括一个精选的丰富的PC音频应用程序，包括Studio Recording Session和Microsoft MediaWorks 98。Sonic Impact S90的客户在他们自己的PC机上利用MusicMatch的JukeBox MP3软件和Xing技术还能从Internet上下载MP3文件或转换CD音乐到MP3文件，或下载这些文件到Diamond的Rio PMP300便携式MP3音乐唱盘。此外，还捆绑了LucasArts Entertainment的游戏Jedi Knight: Pathways to the Force。预计Sonic Impact S90的售价为49.95美元。

北京　赵致民

Trident推出4D声卡

在人们大谈3D音效的今天，著名的多媒体芯片厂商Trident于近日推出了崭新设计的4D声卡——4D Wave PCI。它完全依照PC98之PCI数码音频控制标准设计，而所谓的4D并不是又增加了一维(Dimensional)，而是在原有3D的基础上又加入了“延迟”(Delay)。Trident为此全新开发了4D Wave-DX音频芯片，使用QSound公司的延迟音响技术来产生不同的效果，包括多种乐器之间的合奏(Chorus)及声音的回响(Reverb)。使用延迟将能很好的体现纵深和宽阔感，这样即使是在窄小的空间里也能感受到宏大的气氛。另外，4D Wave-DX还具有64复音硬波表并支持DirectSound和DOS，而且还配有一系列QSound公司的音频工具软件，是一款非常廉价实用的PCI声卡。

北京　赵致民

48倍速CD-ROM

当众多厂商还在纷纷挤入40倍速领域时，明基、华硕和源兴(LITEONTC)于10月再次成为速度的领头人，推出了最新的48倍速光驱，分别是CD-948E、CD-S480、LTN-342。它们在40倍速光驱的基础上将数据传输速度进一步提高到了7.2兆/秒，其中以明基的CD-948E最高，最外圈读取达到了7317.7kB/s的水平。平均寻址时间缩短至80ms以下(华硕的CD-S480最快)。由于转速已达到了创纪录的10000rpm，因此这些公司又开发了新的技术以保证读取的稳定可靠。据悉，明基公司共有13种新的专利正在申请中。

北京　赵致民

昆腾推出全新大脚和火球系列硬盘

为了确保在IDE市场的占用率，昆腾于10月份向市场推出了两款最新的Ultra ATA硬盘。作为大脚系列的第4代产品，最新的5.25英寸Bigfoot TS系列是目前世界上容量最大的IDE硬盘，使用6.4G盘片，共有6.4G、8.4G、12.7G和19. 2G四种规格。Bigfoot TS与上一代Bigfoot TX相比，转速仍为4000rpm（相当于3.5英寸硬盘5600rpm转速），但缓存容量增大了4倍为512K，同时还采用了最新的MR磁头和更有效率的PRML技术，因此性能比TX系列有了很大提高。Bigfoot TS将由日本的松下（Matsushita）代加工生产，6.4G的价格约为1500元，19.2G在3800元左右。另一款新硬盘则是被称为火球7代的FireBall EX，它是FireBall EL的加强型，主要的变化就是使用了容量为3.2G的盘片(EL为2.5G)，共有3.2G、5.1G、6.4G、10.2G和12.7G五种规格。FireBall EX在转速、缓存容量等都与EL相同。以上两款新硬盘都使用了昆腾自己的震动防护系统（SPS, Shock Protection System），它最早用于FireBall EL硬盘，现在已成为昆腾硬盘的标准装备了。

北京 赵致民

微软推出新款游戏手柄

微软的游戏手柄一直是该领域里的名牌产品，于10月上市的Microsoft SideWinder FreeStyle Pro则又有新的突破。该游戏手柄完全按照人体工程学设计，提供了绝佳的手感。WSFP在使用中可提供数码和模拟两种操作模式，可让玩者将其同时作为Digitizer和摇杆(Joystick)使用，并让多位玩家同时参与游戏。另外，在硬件设计上WSFP还首次使用了动态感应技术，能感应到玩家在游戏时身体动作(如倾斜、晃动等)并依此控制画面，从而让人更有身临其境的感觉，如果配合Microsoft Motocross Madness（--种用于玩摩托赛车游戏的装置）使用，必能带来极强的真实感。



北京 赵致民

ADOBE PHOTOSHOP 5.0简体中文版

著名的图像处理软件ADOBE PHOTOSHOP 5.0简体中文版于10月14日在中国推出。PHOTOSHOP 5.0简体中文版充分考虑了各国用户及中国用户的意见，加入了许多新功能，主要的包括历史记录(HISTORY PALETTE)、可编辑文字层(EDITABLE TEXT LAYERS)、专色版（SPOR-COLOR CHANNELS）和色彩管理（COLOR MANAGEMENT）等，还特别处理了部分中文字形无法在PHOTOSHOP 5.0英文版中正常使用的问题，令用户可以专注创作，无需分心顾及技术问题，PHOTOSHOP 5.0简体中文版定价人民币8500元。

本刊记者

Microsoft Picture It! 99

早先出品的Microsoft Picture It! 在图像编辑领域里造成了不小的影响，更得到了不少专业媒体的青睐。不久前微软推出了其最新版本Microsoft Picture It! 99。新的版本使用了两张CD，具有许多非常实用的相片处理功能，如修正红眼、修正刮痕、着色扭曲等。另外，它还提供了制作卡片、边饰、日历和办工用文等功能，并配有700多张图案、相片和350种模板，非常适合小型办公与家庭用户使用。

北京 赵致民

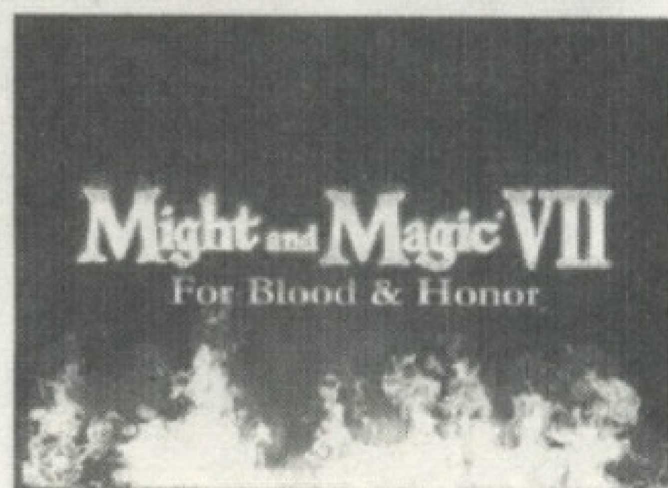
世界大战

改编自威尔斯的科幻小说《大战火星人》、由Rage Software设计GT发行的《世界大战》(War of the World)将一段人类对抗外星人的悲壮故事变成了即时战略游戏。游戏中玩家将扮演拯救世界的英雄，率领海陆空三军抵抗火星人的人侵。游戏中大量采用3D场景和3D单位，显得非常精美漂亮。游戏的情节则采用了多元化发展设计，而且游戏中还有科学研究以及能源管理的内容，并有白天、黑夜之分，较目前的游戏有一定的新意。

北京 赵致民

魔法门Ⅶ——血统与尊严

New World Computing的《魔法门Ⅶ——血统与尊严》(Might and Magic Ⅶ: For Honor and Blood)已经开始制作，



预计于1999年第一季度上市，容量达到4张光盘。游戏将使用《魔法门VI》的引擎，将直接支持Direct3D，但并不是即时生成画面。游戏的主线是矮人族和妖精族的纷争，而玩家扮演的冒险队伍则正好来到了暴风的中心。游戏增加了妖精(Elves)、矮人(Dwarves)、妖怪（Goblins）等种族以及盗贼（Thief）、流浪汉（Ranger）和忍者（Ninja）三个职业。游戏将包括大量的城镇、城堡和32座地下城。

本刊记者

霹雳飙车

给你一辆普通的骄车，然后要你自己赚钱去升级你的骄车，如配上维修工具、雷达探测器和买保险等。你要在公路上保持速度，不落后于对手并最终取得胜利，而且在途中还要防备大怪物的突然袭击……，这就是由Ubi Soft设计的《霹雳飙车》(Speed Busters)所要求我们去做的事情。在这款怀旧的赛车游戏中，赛车都是普普通通的房车，它们等待你的升级。比赛的方式也多种多样，主要有Arcade和Championship模式，在前者中又有指定赛道、定时赛、魔鬼赛、接力赛和影子赛等数种方式，并可在LAN和Internet上与人联网比赛。《霹雳飙车》共设有7条赛道，其中一条是隐藏赛道。每条赛道都较长并存在隐秘的捷径，同时还引入了天气的变化，再加上上面所说的设计使这部游戏非常吸引人。该游戏支持Voodoo2和普通AGP显示卡，3D效果很有保障。

北京　赵敦民

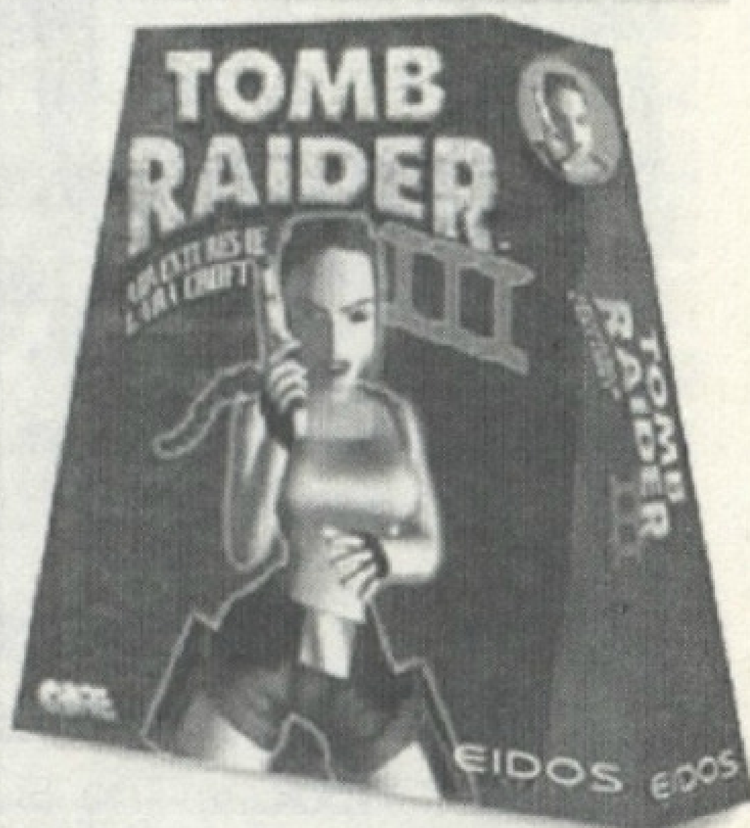
魔法天尊 II

一千多年以前，昂那克原本是一个美丽、和平的国家。一天，邪恶的巫师布赖克斯把战争和恐怖的恶魔释放了出来，到处充满了黑暗和暴力，曾经是昂那克国美丽和文明中心象征的格雷特神庙在布赖克斯一伙的袭击下也终于沦陷于黑暗之中。您就是他们的救星和领袖。您会得到格雷特神的庇护，拥有它赐予您的魔法，同时还有一批忠实于您的战友和同伴。由Sierra on Line制作的《魔法天尊 II》(Lords of Magic II)将由奥美公司代理，近期在国内发行。

共享人

古墓丽影III

由Core Design制作、Eidos发现新天地互动多媒体技术有限公司代理的动作冒险游戏《古墓丽影III》(TombRaider III:Adventures of Lara Croft)定于1998年底上市，定价人民币148元。一个世纪前的一些英国的水手从贡有神秘陨星的祭坛抢走了四尊远古的神像。现在，劳拉正在印度寻找其中的一尊神像。这些神像因为象征着无比的魔力而被当地的种族做为神来供奉和崇拜了许多年，直到现在……



这次冒险把劳拉带到美国的内华达洲，她的冒险将从这里的大沙漠开始，经过种种坎坷后最终达到一个南太平洋的神秘岛屿上，一共经历4大关卡，游戏将允许玩家根据自己的喜好来决定探险的先后顺序，所有的关卡也将具有更大的开放性，针对同一的目的地会有多条路线可以到达。《古墓丽影III》还包括更多的新装束、更刺激的新型交通工具以及更多的全新技术等等，所有这些都使得《古墓丽影III》以前所未有的惊人面貌出现在你的面前。



本刊记者

以色列空军

在15分钟内敌人就能够全线越过你的国土，并且国家每一寸土地都可能成为敌人的攻击目标。此时，以色列空军成为唯一的前线防御力量。在潜在敌人的包围之中，以色列空军清醒地认识到，一次简单的军事演习可能会很快地引发成一场危及人民生命的冲突，全线战备、紧急起飞是求生的唯一方法。这就是电子艺界旗下著名的军事游戏制作室简氏(Jane’s)的模拟游戏大作《以色列空军》(Israeli Air Force)。游戏用真实的卫星拍摄出的中东地区立体地形数据，经过精心制作、着色使之真正展示无比详尽的地形图像;游戏不仅只是模拟一架飞机，而且是模拟整个以色列空军，并使用其在实际战斗中使用过的空战理论和战术行动;游戏由以色列空军飞行员参与开发，在游戏中可学会使用真实的以色列战术，包括低空躲避雷达、协同多编队完成空中打击等。玩家可以驾驶7种以色列空军的喷

气式战机，包括F-4E、F-4 2000、F-16D、Lavi ATF、Kfir和Mirage III，在多人模式下还增加了有MiG 23和MiG 29，在游戏手册中还详细说明了飞机的各种部件，其中包括座舱、飞行背景材料和它们的不同点。



北京 赵效民

上帝也疯狂

由电子艺界的子公司牛蛙制作的战略游戏《上帝也疯狂》(Populous:The Beginning) 即将上市，本游戏是《上帝也疯狂》系列游戏的第三集，已在今年的E3大展上初露锋芒。从天国放眼浏览三维地球，旋转它直到发现合适的地点，并将从这里开始辉煌的宗教。召唤巫师，令他们教授野人如何下跪祈祷;在战争中训练臣民，对那些不信仰者，只能采取镇压。战争中永远存在着上帝。游戏全部为卷轴画面，完全卷动的球面引擎，具有地面近观／全景变焦功能。游戏包括雪地、黑夜、山脉、沙漠、海洋、丛林和火星等地形，会出现火山、瘟疫、地震和闪电等自然灾害。电子艺界为了在中国推广这部名作，特地在国内发行中、英文两个版本。英文版将与国外同步发行，而中文版将在晚些时候推出。



北京 赵效民

银河飞将V中文版

电子艺界为配合广大国内游戏玩家的需要，即将推出《银河飞将V——世纪的预言》(Wing Commander 5:Prophecy) 的中文版本，使玩家更好地体验游戏。一个全新的空间战引擎将带来无以伦比的视觉惊喜和战术现实，来自新型而又可怕异形的威胁，全新的故事情节，全新的多人游戏选项可支持网络联接和调制解调器联接。

本刊记者

文明帝国III——权力的召唤

由Activision负责设计并发行的《文明III——权力的召唤》(Civilization III:Call To Power)是一部让人期待已久的游戏。游戏在前一集的基础上做了重大的改进，画面相当细致精美。游戏将时间定为石器时代到公元3000年，玩家先从原始社会入手，要在地球上建立天堂(Utopia，即乌托邦)，如果管理失策就很可能浪费人类数千年的历史。《文明帝国III》的画面非常精细，由于支持3D硬件加速，因此在烟雾、倒影和战斗等方面都有很强的真实感。你可以派出部队巡逻或侦察，更可以进入地图上任何一个城市，这种宏观与微观相结合的方式在目前的游戏是不多见的。而且，《文明帝国III》采用了即时战略游戏中“黑暗复进”的地图显示模式，战斗起来也更为刺激。《文明帝国III》还内置了玩家盼望已久的联线功能，支持Play by E-Mail、LAN和TCP/IP连接方式。

北京 赵效民

户外猎手

ASC Games宣布在11月发行射击游戏《户外猎手》(TNN Outdoors Pro Hunter)。《户外猎手》由Dreamforge Intertainment开发，这正是《疯人院》(SANITARIUM)的开发者。它将使用《虚幻世界》的引擎技术并加以改进。这个引擎在游戏中建立自己的真实的野生环境，这在其它游戏中是不易见到的。游戏中的各种动物的一举一动都异常的真实，如鸟被惊后四处逃散、花栗鼠在树上吃食。游戏可以选择各种地形、季节、地图。游戏中有9种可以狩猎的动物，包括野兔、松鼠、鹿、火鸡等，而有12种不同的武器来对付这些动物。

南京 摩恳网络

新天地官方游戏攻略丛书

新天地互动多媒体技术有限公司加入电脑游戏行业一年多以来，先后推出了《双子星传奇II》、《大地传说II》、《古墓丽影II》、《银翼杀手》、《沙丘2000》等一大批获得业内外人士广泛好评的产品。随着电脑游戏产业的发展，越来越多的电脑游戏爱好者希望能够更加深入地了解、研究电脑游戏的内涵。故新天地互动多媒体技术有限公司将在今年年底发行电脑游戏攻略书。此

书不同于一般的游戏攻略、评论性的文章，它的全部资料均由游戏的制作小组提供，并授权国际著名的图书出版发行公司编写、制作，书中有大量关于游戏的内部资料以及游戏开发人员编纂的详尽的游戏攻关技巧和开发背景等内容，可以帮助玩家迅速提高游戏技巧且极具收藏价值。目前新天地计划在今年年底推出《银翼杀手》、《大地传说 II》和《盟军敢死队》三部游戏的中文攻略书，全部由国际知名的出版公司授权，并经过专家的精心翻译。每册长达近200页，装帧考究、印刷精美、定价合理。电脑游戏攻略书在国际上已经流行数载，此次新天地将其引进国内，使中国的游戏产业向立体化和更高的层次又迈进了一步，加快了中国的游戏产业与国际接轨的步伐。

本刊记者

电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	制作公司	发行公司
1998年12月	古墓丽影III	EIDOS	新天地
	星际战舰公元3000 2.0(Battlecruiser 3000AD 2.0)	3000AD	Interplay
	大刀(Daikatana)	ION Storm	Eidos
	天旋地转III(Descent III)	Outrage Entertainment	Interplay
	战斗司令(Fighter Command)	Psygnosis	Psygnosis
	重装机甲 II (Heavy Gear II)	Activision	Activision
	国王密使VIII(King's Quest:Mask of Eternity)	Sierra Studios	Sierra Studios
	米格之路(MiG Alley)	Empire Interactive	Empire Interactive
	美国弹球(Pro Pinball:Big Race USA)	Empire Interactive	Empire Interactive
	贼:黑暗计划(Thief:The Dark Project)	Looking Glass	Eidos Interactive
	创世纪 IX:升腾(Ultima 9: Ascension)	Origin	Electronic Arts
	杀神	天堂鸟	天堂鸟
	修罗地狱变	天堂鸟	天堂鸟
	曹操传	第三波	第三波
1999年	10Six	SegaSoft	SegaSoft
	20 000同盟(20 000 Leagues: TheAdventure Continues)	SouthPeak Interactive	SouthPeak Interactive
	阿门:更醒者(Amen:The Awakening)	Cavedog	GT Interactive
	巴比隆5号(Babylon 5 Space Combat Game)	Sierra FX	Sierra FX
	星际战舰公元3020(Battlecruiser 3020AD)	3000AD	Interplay
	黑暗王朝 II (Dark Reign II)	Pandemic Studios	Activision
	暗黑破坏神 II (Diablo 2)	Blizzard	Blizzard
	Draken	Psygnosis	Psygnosis
	永远的毁灭公爵(Duke Nukem Forever)	3D Realms	GT Interactive
	极乐世界(Elysium)	Cavedog	GT Interactive
	老问题(Everquest)	Sony Interactive	Sony Interactive
	原力之王(Force Commander)	LucasArts	LucasArts
	狩魔猎人III(Gabriel Knight III)	Sierra Studios	Sierra Studios
	上帝与恶魔(Good&Evil)	Cavedog	GT Interactive
	杰夫高赛马(Jeff Gordon Racing)	ASC Games	ASC Games
	Kingpin	Xatrix	Interplay
	Max Payne	Remedy	Entertainment
	G.O.D. Prey	3D Realms	GT Interactive
	光尘(Shattered Light)	Catware	Simon and Schuster Interactive
	天空(Skies)	SegaSoft	SegaSoft
	横扫千军：王国(Total Annihilation:Kingdoms)	Cavedog	GT Interactive
	巫术VIII(Wizardry 8)	Sirtech Software	Sirtech Software
	魂之利刃	天堂鸟	天堂鸟

日本游戏软件市场探秘

——Artdink公司专访

本刊记者

Artdink是日本的一家电脑游戏开发商,在我国国内比较知名的游戏有模拟类《A列车》系列、角色扮演类《侠客游》系列及经营模拟类《天下御免》等。该公司成立于1986年，每年推出的作品数量虽然不多，却不乏精品。在永滨达郎社长访华期间，本刊记者作了一次独家采访，专门对于日本的PC游戏市场做了一番了解。

问:目前国内经常接触到欧美公司,对日本公司了解比较少,所以这一次采访可能不只关于贵公司,还想进一步了解一下日本游戏市场。

答:可以。

问:几年前在国内流行的日本游戏比较多，现在欧美产品正式进入大陆后，日本方面占的比例有所缩小，您对此事有何看法?

答:游戏种类很多，其中的乐趣也是各自不同的，日本游戏和欧美的会有区别，厂家应该是在玩家立场上做更多方面的开发，让国内原创作品能和欧美、日本方面的产品一起，提供给使用者更多的选择。

问:贵公司产品我们比较了解的有《A列车》系列，做了一、二、三、四，《侠客游》在国内也曾经流行，但是产品一直没有进来，只有盗版的版本在流传，Artdink公司进到大陆来很有可能在一两年之内甚至五、六年都不会盈利，公司对市场营销上有什么看法?

答:从大环境上看，不论是国外厂商还是国内开发厂商，所面临的最大问题就是盗版，只要盗版存在，那么就没有一家厂商会有利润，这个问题在日本也是有的，而且曾经相当严重，现在经过多年各方面的努力，终于减少了这种现象，但也是花了几年时间。软件产品是一种无形的智慧的商品，很难让人一下认可，判断出要花什么样的价钱去购买，所以消灭盗版还是要靠大家一同的努力，用几年时间是很有可能，很必要的。

问:目前Artdink公司是仍继续《侠客游》系列还是策划新的游戏?

答:两大系列肯定要保持，但还是要不断有原创作品问世。

问:在日本目前有一些公司，比如光荣公司，有制作组在中国做游戏或一些外围工作，Artdink公司有没有意向成立一个这样的开发小组?

答:目前还没有这个想法，但长远的考虑就很有可能，因为今后发展可能会有这个需要，短期内还没有。

问:在日本市场上主要有哪些电脑游戏公司? 是否可以提供一个排名呢?

答:各种电脑游戏的厂商非常多，但随着TV GAME的流行，很多厂商转去开发TV GAME，而放弃了PC市场或PC方面停止开发。一直专注于PC GAME开发的有两家——Artdink和光荣，这两家是规模比较大的，另外还有一家是推出《大战略》的SYSTEM公司，他们也还保持了PC GAME的开发，但比起以前的规模已经小了很多，另外还有一些小公司和新公司，偶尔出一两套产品。

问:公司听起来不多,一年有多少游戏上市?

答:日本PC GAME的一个特色是成人游戏非常多(所谓H类GAME)这一类游戏在日本PC GAME市场上的数量是非常多的，是每个礼拜都有新产品，它在PC GAME中占到50%以上，如果把这一类排除在外，不太确切的统计，是在一、两百套之间，这是一年整个日本市场的数量，在过去能有六、七百套之多。

问:日本市场单个PC GAME的销售量大约是多少?

答:一般来讲在日本市场能卖5000套,就是很好的了，如果卖到一万套，就很有人气了。

问:在台湾,《仙剑奇侠传》卖到10万套以上,日本有这样的产品吗?

答:Artdind自己就推出过一套卖到10万套以上的产品，是《侠客游》的第四代叫做《未来之书》，还在台湾改中文版，将在台湾上市，当初在日本发行的时候，是刚刚上Win95的时候，在《侠客游》系列中第一次上Win95，和DOS时代有很大区别，销售超过十万套，我们推出产品的套数比日本光荣少,但每一套的销售量是高于光荣的,在日本的年度排行榜上，每年都至少有一、两次排在前十名。

问:年度排行榜的第一名销售量是多少?

答:以前排行第一的销售都是十万套以上,最近一、两年个人电脑的游戏种类非常多，可能超过五万套就能排第一了。

问:有一个比较敏感的问题,当初光荣公司做《提督的决断2》，在国内的负面影响很大，作为一个游戏开发商，对于题材的选择有什么看法?

答:我们开发游戏的主旨是意在让更多人了解PC的魅力，表现画面的优美，让玩家体会游戏中的乐趣，对于有关政治、历史性的问题，涉及的可能性非常小，即使接触也不会以这种方式处理，

我们更倾向另一种风格的游戏，以使玩家认识到在PC机上可以享受到这样一种乐趣，一个活生生的世界。

问:现在国内盗版问题非常严重，我想知道在日本盗版的状况，另外政府是不是对软件产业有特别的扶持政策?

答:政府方面有援助，但不是针对业者，是针对产品，这是应该立法的事情，但是立法旷日耒时，不能立竿见影，所以大部分的努力还是要靠业者自己。

问:国内对高科技产业有一些税收上的优惠，在日本存在吗?

答:在日本也有这样的支持，但标准非常苛刻，有很详细的要求。

问:现在开发游戏，以PC GAME为例，一个游戏大约有多少资金投入?

答:1亿日元。

问:在这种资金投入下开发游戏会不会因为销售方面的原因，造成一定量的亏损?

答:公司成立的当初专给个人电脑做游戏软件，但是在日本开发游戏机软件才有利益，PC GAME理论上是属于不太盈利的，是处在边缘的，但是做这些并不单纯为了盈利才做，我们始终追求最新最好的技术，游戏机和电脑来比，电脑总是走在最前端的，用最新技术来做才是我们的愿望，也是我们兴趣所在，所以我们非常执着地投入大量人力物力来做，而并不指望由它赚钱。

问:我看到欧美方面的情况是畅销的话可以卖到几十万套甚至上百万套，是比较有利润的行业，在日本，在这样的投入下，游戏售价差额大不大，比如在国内有标价48的，有200多的，很大差距，要销售到多少才能达到一个平衡?

答:在日本，市场上的价格最高的记录是14800日元，是光荣公司的产品。我们Artdink卖过的最高价格是12800，只有非常自信，非常好的产品，才偶尔会定这个价格，比较普遍的是9800，市场整体来看，通常价格在7800～8800日元。当然6000以下的产品也不少，就是一些简单的游戏。如果以开发投资1亿日元来计算，售价定在8800，加上宣传推广，营销等费用，不卖出四、五万套是很难收支平衡的，必须是超人气产品才有可能盈利，但是如果认为1亿日元的投入太高，卖不到四、五万套，当然可以在成本上做减缩，这样势必会影响质量，这就要看我们到底看重哪一个，牺牲哪一个了，在资金缺乏的时候，我们就不能有太多的严格要求。

问:日本目前本地产品是局限于本地销售还是会打进大的市场比如欧美地区?

答:一般是比较优秀的作品，比较没有国界限制的题材，才会推向欧美。

问:日本游戏中最高销量的历史纪录是多少?

答:销量上来讲，个人电脑游戏和游戏机是不能相比的，数量上会差很多，就PC GAME讲最好销量到二十几万套，是角色扮演类的。

问:欧美游戏在日本流行吗?

答:欧美游戏在日本不太被接受，即使改为日本版，也还是不行，象C&C在台湾卖得非常好，可在日本不行。

问:现在很多游戏的开发都趋于网络化、多人化，Artdink公司在这方面有何考虑?

答:上网越来越热，网络发展成为大趋势，在这种环境下开发网络型游戏已是势在必行。

问:在日本上网和网上玩游戏的情况如何?

答:《暗黑破坏神》大家都是上网去玩，在日本也做了一套上网玩的游戏，这也是某种程度的认可、支持。

问:作为社长，您本人是不是也玩游戏，或参与游戏制作，对游戏本身有什么看法?

答:《A列车》的第一代是本人制作的，对于我，做游戏比玩游戏的乐趣大，享受作出游戏给别人玩的过程，比较偏重从制作角度来看游戏。首先要有很好，很有趣的计划，再去实现它，实现的过程需要很多技术能力，从玩家角度要求的美工设计，经过整体、平衡、协调之后，把计划完美的实现出来，这才是一个好游戏。

问:作为企划，游戏重要的在于剧本的构思，还是美工、程序设计，Artdink公司认为自己的产品要在哪方面改进?

答:剧本构思最重要，自己做的比较好的是在技术方面。

问:目前可以说是游戏推动了硬件市场的发展，硬件本身也带动了游戏技术的上升，随着3D游戏数目的增多，3D加速卡的普及也加快了，但日本市场的游戏还大部分是平面游戏，是否也准备向3D发展，现在开发的游戏是否支持加速卡呢?

答:Artdink公司推出的3D游戏没有加速卡也可以玩，只是有卡会让画面更漂亮，现在的游戏机游戏都已经是3D的了，电脑方面也会有越来越多的3D。也不是所有的游戏都非要3D不可，有些类型并不需要3D来做，但是时代趋势是3D游戏会越发的被认可，开发这样游戏也是势在必行的，但我个人认为没有必要把游戏都做成3D。

问:目前有国内厂商将游戏销往日本，日本方面对中国国内原创作品有什么了解? 他们认为国内创作有什么优点和不足?

答:在日本，中国的公司和一些创作小组并非广为周知，大家都知道日本市场很大，但是想打进市场还是很困难的，引进产品需要双方配合，应该让大家都知道有这一产品，国内也许会有好的作品，但因为渠道问题目前还不能让使用者都看到。

问:现在的国内市场无法满足制作厂商对成本的需求，所以他们把目光放在台湾及海外市场，据我所知，Artdink公司也把台湾的产品引进到日本，是否有可能作为国内厂商和日本游戏市场之间的桥梁?

答:有这样的可能性，如果有一些好的产品，我们将介绍给日本的游戏玩家。

问:对北京有什么印象?

答:住进饭店来还没有出去过，不过我所看到的北京和从前听说的很不一样，而且感觉这个城市是在变化着的，现在有变化，以后还会变，是非常有发展潜力的。

硅谷往昔 Apple（二）

上海 张梦非

惠普公司的产生

在本世纪30年代，斯坦佛大学电气工程系教授特曼发现该系的毕业生在毕业后缺乏较好的工作机会。他的最好的学生，特别是学无线电工程的学生，只能到美国东海岸去寻找工作机会。他想出的解决办法是在当地发展新的无线电技术。

第二次世界大战后，特曼成为工程系系主任，他成功地获取了大量的研究报告。因此，特曼能够获得更好的老师和生源。另外，他还鼓励毕业生开创自己的公司。工程系的老师们也加入了咨询、投资和创立新公司的活动。在那个时代，特曼成了一个传奇。

他召集了两个以前的学生，威廉·赫立特（William Hewlett）和戴维·帕卡特（David Packard）。赫立特和帕卡特早在斯坦佛大学电子实验室里就讨论过如何创建新公司。帕卡特1934年毕业后加入了纽约的通用电气公司（General Electric）。赫立特则先是在特曼那里进行了一年的毕业生研究，之后去了麻省理工学院，并最终获得了硕士学位。1936年，赫立特回到斯坦佛大学继续攻读电气工程。

特曼说："我做了一些小事情，从而帮助他们开创了事业。当时，电气工程学产生了一个新点子——即所谓的'变阻震荡器'。我告诉比尔（威廉的爱称），'看起来你们可以利用这个点子制造一个仪器。它可能比市场上任何仪器都要简单和便宜。不过，你们首先要解决一系列问题使这个仪器能够正常运作。'比尔提出了一个完美的解决方法。他设计并制造了音频震荡器——一个产生不同频率信号的设备。"为了解决仪器不稳定的问题，赫立特利用了小灯泡的非线性电阻和温度关系的特性。这个标准和便宜的附加部件使音频震荡器转化成了可靠和立即可销售的仪器。

钱是一个问题。然而，通过努力和那么一点点的运气，特曼为该项目筹集了一点资金。其中包括斯普利·加里斯科普（Sperry Gyroscope）的1000美元赠款。"我们将500美元用于材料，另500美元是帕卡特的工资。在1938年秋季，帕卡特离开了通用电气公司（在那里，他的工资是每月110美元），回到了斯坦佛（工资是每月55美元）。"帕卡特和他的妻子租下了一座二层小楼的底层，这两个年轻的实业家就开始在小楼后的车库里开始了苦干。赫立特搬进了小楼后院的小屋。帕卡特说在他们开始干了三四个礼拜后，他确信赫立特是正确的，他决心不再回东部去了。特曼描述了这个年轻公司的情况："如果汽车在车库里，公司就没有什么业务。如果汽车停在车道里，生意就不错。"他们的第一个大订单来自沃尔特·迪斯尼公司，要求为电影《幻想曲》（Fantasia）制作4个震荡器。

准确地说，那个小小的车库公司成立于1939年1月，谁也没有料到它会发展成今天的惠普公司。今天，惠普公司成了世界上最大的计算机和电子测量设备制造公司之一，全球雇员超过80 000人（在圣克拉拉县就有22 000），每年销售额超过60亿美元。

困难的日子

当回忆电气工程系早期的日子时，特曼说："大萧条的日子比你能想象的还要艰难，我们几乎是一无所有。一些真空管或一个电表的烧毁事故就会使实验室预算产生危机。作为紧缩政策，我坚持实验室电表要用保险丝保护。学生们总是被此事困绕，因为保险丝总是烧毁，而要找到一样大小的替代品十分困难。不过我们熬过来了。战前，电子实验室是在电气机械实验室的阁楼上，而且时不时漏雨。我们没钱修屋顶，所以做了许多木盘和覆盖沥青的纸板。我们的士气却丝毫没有低落。有一年冬天，比尔·赫立特还在木盘里养起了金鱼。"

爱德华·金斯敦（Edward Ginzton）在大萧条中来到了斯坦佛大学。金斯敦1936年毕业于加里弗尼亚州立大学伯克立分校（the University of California at Berkeley）。他估计当年有10 000个毕业生，找到工作的只有2到3个人。金斯敦在10家大公司的面试中都没有过关。他在他居住的旧金山街头到处奔走，但没有任何结果。"最后，当秋天到来时，我很沮丧。我听说斯坦

佛大学的约瑟夫·卡罗尔教授(Joseph Carroll)在寻找高压工程学的助手。我和他谈了几分钟，他认为我不是合适的人选，他把我推荐给特曼。我不会忘记和特曼的谈话，当时我对生活灰心丧气，然而在一个小时内，他就把我从一个垂头丧气者改变成为一个激动和对未来充满希望的人。他给了我助理的职位，每季工资135美元，于是我来到了斯坦佛大学。人们常常抱怨，老师总是不花更多的时间在学生身上，他们总是在旅行和寻找赞助，然而特曼将大量的时间花在学生身上。”

金斯敦说：“为特曼工作是一个难忘的经历，他直接和间接地教了我很多。他的系里只有一位教授，没有足够的教学力量，所以他鼓励我们自行举行研讨会，互相学习。作为他的研究生课程的一员，和他探讨问题，帮助他写书，这是难忘的经历。”特曼将金斯敦放在了合适的位置上。瓦立德评论说“特曼可以让他留下，但特曼让他去了物理学教授威廉·汉森(William Hansen)那里。天才从此诞生了。”金斯敦在管理运作技术项目方面开始表现出组织和学术的双重天赋。

瓦立安公司

现代电子设备与30年代中后期的斯坦佛可以说是密不可分。从斯坦佛大学毕业后，罗素·瓦立安(Russell Varian)和费罗·法恩斯华斯(Philo Farnsworth)合作，为电视的发展做出了关键性的贡献。瓦立安的电子管为法恩斯华斯的电子束的电磁聚焦与偏转方法提供了媒体。

当第二次世界大战爆发后，斯加德·瓦立安(Sigurd Varian)和罗素·瓦立安(Russell Varian)兄弟俩又在斯坦佛大学实验室研究调速管，促使了雷达的产生。他们研制的7磅重的雷达在不列颠空战中被装备在英国皇家空军战机上，这使飞行员能“看见”遥远的飞行器，从而能够截击德国轰炸机。美国成为二战中新科技的主要发源地，而加里福尼亚州也因此得到4千万美元的合同。

1939年，当金斯敦在仍然是研究生时就参与了汉森、瓦立安兄弟的调速管研究。

1940年他获得物理学博士学位，在战争期间一直在长岛调速管研究组工作。1943年时，瓦立安兄弟邀请金斯敦加入他们筹备中的新公司。发明家和飞行员多萝西·瓦立安在她的书中写道：“邀请金斯敦加入公司的原因是让他管理公司。当时，他已经有两年的项目经理经验，在系里的工作也十分成功。当1945年二战快结束时，金斯敦成为斯坦佛大学物理学助理教授。金斯敦和瓦立安等人讨论了这个问题，他们建议他接受斯坦佛大学的职位。由于瓦立安兄弟的项目仍在筹备中，金斯敦同意作为他们的管理和学术顾问。”

瓦立安公司在1948年正式成立。在此后的11年里，金斯敦在斯坦佛大学进行教学和研究的同时，还为公司项目进行咨询，担任公司董事的职务。1958年罗素·瓦立安去世，金斯敦成为公司董事会主席和首席执政官。1961年，他离开了斯坦佛大学，全身心投入到了公司的事务中。1964年到1968年，他一直是董事会主席，直到1972年他还担任着首席执政官。

一个永不疲倦的工作者

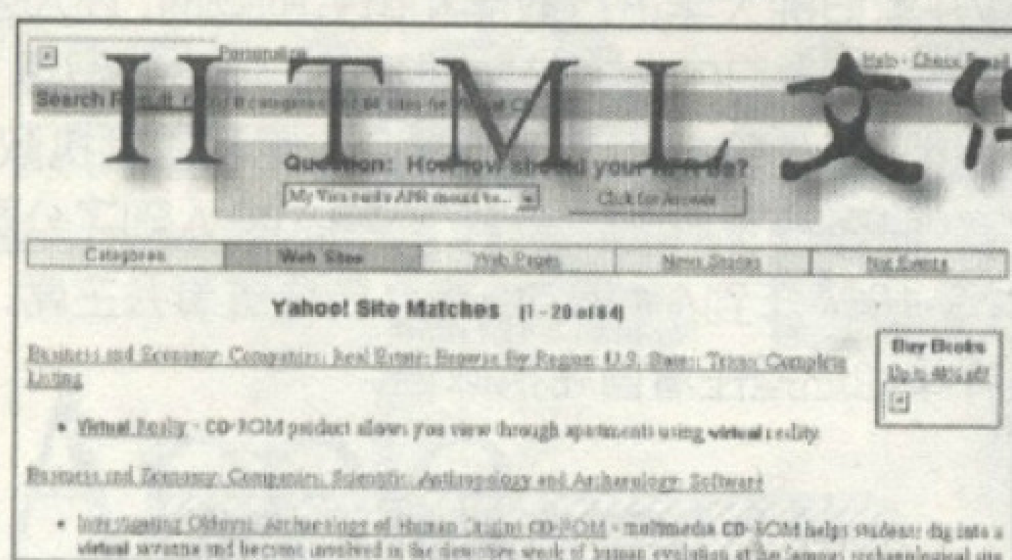
特曼的朋友将他形容为一个知道自己的目标并能为此付出最大努力的人。他的穿着保守，总是开着二手车。他有那么一点幽默感，最大的爱好是看斯坦佛大学橄榄球队的比赛。有人评论说：“他的思维总是比别人快三四句话，他总是在思考问题。”

1965年，在为特曼举行的晚宴上，戴维·帕卡特回忆说：“作为一个学生，我在听他的课之前就认识他了。我的业余爱好之一是无线电，经常在工程系大楼的阁楼里摆弄无线电。特曼教授的实验室就在隔壁，有时他会过来和我聊上几句。在接触了几次后，我惊讶地发现他对我很了解：他知道我体育方面的兴趣和才能，他知道我攻读的课程和我的年级，他在我入学考时还看过我的高中成绩单。”“那时特曼教授就将个人学术研究与工商业发展联系起来了，他经常告诉我们新兴产业中主要公司的发展史和当时的发展状况。他的许多学生很快在工作中做出了重要贡献，并经常和他联系。他的一些课程使我有机会拜访附近的实验室和工厂。我看到了年轻的企业家在自己创建的公司中研制新设备。有一次，特曼教授评论说：许多公司是由几乎没有经过正式教育的人创建的，他希望他们在经过正式的工程学教育和商业培训后，能够做得更成功。”

1940年初，应华内瓦·布什的邀请，特曼加入了哈佛大学(Harvard University)的一项大型防御性研究项目——反雷达监测。这些经验使他成为政府电子研究的骨干。

战争时期研究的成功使他相信政府在和平时期能让这些研究继续下去。同时，他感到政府也有必要为大学的基础研究注入资金。当时，人们普遍感到战争应用研究挤掉基础研究的事实应当改变。因此，1946年他在回到大学工程系后开始扩充工程学院。他还依靠与政府的关系获得了联邦资助。

作为一个新公司的董事，他经常在行业聚会时发言，特曼非常善于利用这些机会发表观点。他表示“我鼓励年轻的老师出去，了解地方上的产业和专业知识。同样，我也鼓励从事这些产业的人士了解斯坦佛大学中与他们有共同兴趣的人和对其产业有益的研究。”



HTML文件工具集

浙江 陈剑波

一、HTML 格式的日历制作器 HTMLCAL V2.0

HTMLCAL 是一个制作网页上的日历的共享软件，利用它可非常容易地制作任意年月的日历，并且可在日历上留言备忘，也可链接各种图像，使之图文并茂。制作好的HTML 文件可以用Netscape Navigator 或IE 浏览器浏览。HTMLCAL 共享版和用它制作的日历可试用三十天，超期使用应向作者注册。共享版下载地址为http://www.cybertalk.com/~tim/software。

（一）使用方法

HTMLCAL可在DOS下带参数运行，其命令行用法为HTMLCAL [/mMM] [-MM] [/yYYYY] [/eEvents] [/hHeader] [/fFooter] [/a] [/b]，不带任何参数直接运行HTMLCAL 将会提示你输入年份和月份。以下为命令行参数含义:

MM-MM 是日历的月份或月份范围。

YYYY 是日历的年份。

Events是文件名，该文件保存了要显示在日历中的事件留言，详见下面介绍的该文件格式。缺省状态下，如果没有指明该文件名，HTMLCAL将会自动寻找以当前年份命名、扩展名为DAT的文件，如当前年份为1998年，HTMLCAL 就会寻找名为1998.DAT 的文件。

Header 是HTML 格式的文件，该文件保存了显示在所有日历顶部的信息（标题）。缺省状态下，如果没有指明该文件名，HTMLCAL 将会自动寻找名为HEADER.HTM 的文件。

Footer也是HTML格式的文件，该文件保存了显示在所有日历底部的信息（脚注）。缺省状态下，如果没有指明该文件名，HTMLCAL 将会自动寻找名为FOOTER.HTM 的文件。

/a 是自动模式，自动建立当前年份下所有月份的日历，无须再键入其它任何参数。

/b 关闭显示在日历底部的月份菜单条。缺省状态下，月份菜单条将按月份从小到大顺序排列，点取任一高亮度显示的月份菜单可直接转到该月份下的日历。

举例:HTMLCAL /a 可建立当前年份的所有12 个月的日历。事件留言文件的格式在共享版中只能以ASCII 文本形式建立，注册版则可以直接以网页形式编辑。该文件以年份命名，如1998.DAT，文件中最多可建立200 个事件留言，超出部分将被HTMLCAL忽略。事件留言按以下格式建立（请参阅HTMLCAL自带的1997.DAT 文件）:01 01 New Year's Day，依次为月份、日期、事件留言描述，其中月、日不足二位数的需在前面加0。留言描述最多可包含255 个字符，必须在一行内写完。留言描述中也可链接某个站点，如12 25 圣诞节，事件留言不必按日期顺序排列，整个文件也可包含注释内容，注释以;号开头。

（二）定制日历

通过制作标题文件HEADER.HTM 和脚注文件FOOTER.HTM 可使制作出来的日历更加漂亮、更富个性，比如可使日历拥有一个特别的装饰墙纸或背景色，或在日历顶部链接人一个特殊的图像。这两个文件都是用HTML代码写成，一个典型的标题文件可包含如下HTML 代码:

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<IMG SRC="LOGO.GIF">
<HR>
```

上述代码将使所有日历的背景色置为白色，并且在日历的顶部显示图像LOGO.GIF。一个典型的脚注用途是在日历底部链接人某个站点，如:

```
<CENTER>
<A HREF="http://www.somesite.com/">
某个站点</A>
</CENTER>
```

二、HTML 文件浏览转换器 VIEWHTML V2.4

VIEWHTML 是一个在DOS 下快速离线浏览HTML文件的自由软件，并且可非常容易地将HTML文件转换成文本文件。VIEWHTML 的下载地址为http://www.ozemail.com.au/~ksolway/。

（一）VIEWHTML 的命令行参数

viewhtml filename.htm:浏览文件 filename.htm。

viewhtml /b filename.htm:将 filename.htm 转换成文本文件。

viewhtml /b *.htm:将所有htm 文件转换为文本文件。

viewhtml /?:显示帮助信息。

在 VIEWHTML.INI 文件中可设置如下一些参数:

jpegviewer:设置jpeg文件浏览器。

gifviewer:设置gif文件浏览器。

browser:设置网页浏览器。

showpicturelinks:设置是否显示图像链接，1为开启，2为关闭。

screenlines:设置屏幕行数，可为25、28、30、50行。

colorset:设置颜色，可为0到4，其中0为黑色，1到3为兰色，4为绿色。

showtitlebar:设置是否显示标题条，1为开启，2为关闭。

showpromptbar:设置是否显示提示条，1为开启，2为关闭。

spaceispgdn:是否将空格键设置为翻页，1为翻页，2为翻行。

（二）浏览HTML文件时的鼠标操作

左击高亮处执行跳转或浏览图像。

左击屏幕底部提示条上的关键词可执行相应操作。

左击屏幕右部边缘执行上、下翻屏操作。

左击屏幕左部边缘可前进或后退到当前访问过的链接。左击上半部分为后退，左击下半部分为前进。

左击屏幕左上角可关闭或开启标题条。

左击屏幕左下角可关闭或开启提示条。

右击屏幕上任何一处，弹出一个窗口供选择将何种内容拷贝到Windows的剪贴板中（需已运行Windows）。

（三）浏览HTML文件时的键盘操作

如果没有使用鼠标，那么可用Tab键或Shift+Tab键选择某个链接，再按Enter键进人。

F键:寻找文本。

L键:转换屏幕显示行数，可为25、28、30或50行。

O键:打开文件窗。

C键:弹出窗口将所选内容拷人Windows剪贴板中(需已运行Windows)。

I键:显示有关信息。

Alt+C:转换不同的显示背景色。

Alt+P:关闭或开启提示条。

Alt+T:关闭或开启标题条。

Alt+S:观看HTML源程序。

Q键或Alt+X键或Esc键:退出。

光标左键:后退到一个当前已访问过的链接。

光标右键:前进到一个当前已访问过的链接。

空格键:翻行或翻页，根据VIEWHTML.INI文件中的spaceispgdn设置而定，缺省设置为翻行。

三、INTRADOS V1.1

INTRADOS也是一个可在DOS下浏览HTML文件的共享软件，其全称为INTRANET HTML TEXT BROWSER FOR DOS，意即在INTRANET（内部网）环境下HTML文本的浏览器。软件作者开发此软件的目的在于，让那些基于DOS的386用户能够和基于Windows95的Pentium用户一样，快速简便地共享浏览INTRANET资源。软件作者的e-mail地址为ccork000@counsel.com。

INTRADOS拥有与其它浏览器类似的菜单如Back（后退）、Ahead（前进）、Home（起始页）、Search（寻找）、View（观看历史记录）等，操作热键也相似，主要为:

Alt+B:后退。

Alt+A:前进。

Alt+O:到起始页。

Alt+H:帮助。

Alt+X:退出。

Ctrl+H:观看历史记录。

Ctrl+F:寻找文本。

F3:继续寻找。

Ctrl+O:打开文件窗。

与其它常见的DOS下的HTML文本浏览器不同的是，INTRADOS既可识别DOS下的文件标准如c:\htm\file.htm，也可识别INTERNET上的文件标准如file://c|/htm/file.htm，便于INTRANET网管员维护管理。此外，INTRADOS支持表格，这一点在其它DOS下的HTML浏览器中很少见。INTRADOS还可在File菜单下选择Pre-Parsed Registry以预先登录处理较大文件，避免重复处理，加快浏览速度。

INTRADOS主要用于在内部网上浏览HTML文件，下面谈谈在网络上的注意事项:

（一）将启动时要打开的HTML文件放置在一个公共目录中，如x:\public\html，启动文件为x:\public\html\home.htm。由于INTRADOS将临时文件也存放在此目录中，此目录须拥有读、写、建立和删除权。如果网管员希望限制某些文件权限，请将它们放置在其它有限制权限的子目录中。

（二）将可执行文件INTRADOS.EXE放置在网络服务器上，其目录不必与启动HTML文件相同。

（三）为每个用户设置三字母的USER环境变量，为避免冲突，变量必须是唯一的。在大多数情况下会在登录网络时设置好该变量。

（四）可准备一个或多个合适的HTML文件作为启动文件，以适合不同网络用户的需要。另外可在较快的机器上（通常就是网管员的机器）预先登录处理较大的HTML文件以加快浏览速度。

（五）执行INTRADOS时可后跟HTML文件名作为启动文件。如果不跟文件名直接执行INTRADOS将打开当前目录下的HOME.HTM作为启动文件;如果找不到HOME.HTM则自动打开文件窗选择一个合适的HTML文件作为启动文件。

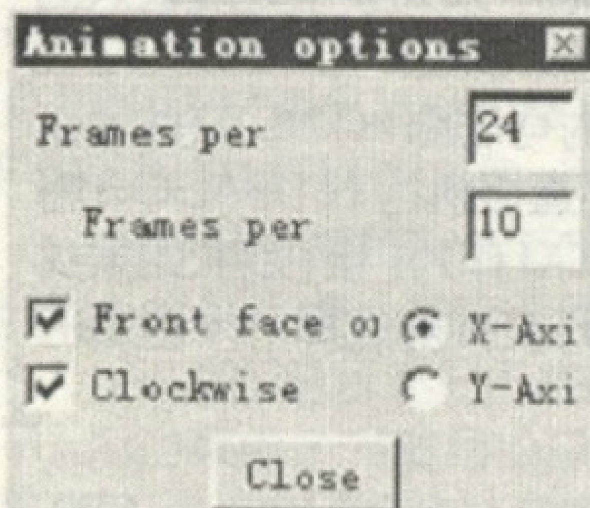
三维标题制作软件 Xara3D 2.0

北京 陈文闯

看着别人文章或网页中那些美仑美奂的三维标题文字，你也许会想："这些标题字虽然很帅，可制作起来一定很麻烦，自己恐怕没这个本事吧？"别泄气，你的担心纯粹是多余的，在下给你引见一位此行中的好手－Xara3D 2.0，有了它帮忙，只要两、三分钟就能轻松地自己制作媲美专业水准的3D标题字。准备好了吗？咱们这就开始吧！

首先得访问 http://www.xara.com/xara3D，把Xara3D 2.0下载到本地硬盘，然后进行安装。安装过程非常简单，只需指定安装文件夹，余下的事儿就不劳你费心了。

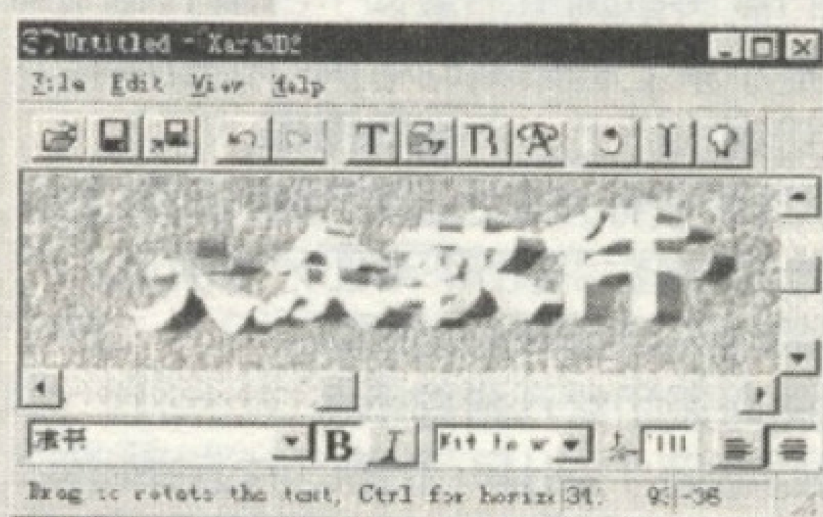
从 Windows95 开始菜单中运行 Xara3D 2.0后，屏幕出现Xara3D 主界面，这是我们进行三维标题字创作的大本营。主界面简洁明快，完全符合Windows95的风格，总共由菜单栏、工具按钮栏、工作区和文字格式栏四部分所组成。Xara3D 2.0的绝大部分操作都可以通过菜单、按钮、快捷键、鼠标右键快捷菜单等等多种方式完成，使用者可根据自己的习惯灵活选用。Xara3D 2.0界面也很友好，鼠标指针指向工具按钮，便会出现黄色浮动条，其上有对该按钮功能的简单描述。鼠标指针指向菜单项或文字格式项，窗口最底部提示区亦会出现提示。



为最大限度地方便用户，Xara3D 2.0已经内置了60个模板文件，存放在samples子文件夹下，扩展名均为.X3D，其字型、颜色、光影效果等等都是专业设计的，应该能够满足绝大多数场合的需要。

下面我们一起来实际操练一把：

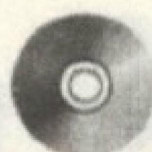
单击工具栏上的"打开"按钮，从Xara3D 2.0的模板文件中，挑一个自己中意的款式，再单击输入文本"T"按钮，出现字符输入窗口。在Text旁的空白处输入标题文字，最多可输入80个字符。从左边的TrueType字体列表栏里选一种字体，这时可以从预览窗里看到平面效果。单击"OK"按钮返回主界面，此时刚才输入的标题文字就已经出现在主窗口的工作区中，并且和模板文件保持同一风格。这时，我们制作三维标题字的工作就基本完成，接下来就该保存劳动成果了。



且慢，假如你是一个完美主义者，对现成的模板样式还不够满意，那么可以把做好的标题字再稍稍修饰一下。通过"E"按钮，能够设置文本的颜色，改变文字立体拉伸效果。通过"B"按钮，可以设置字体边缘的斜度。通过工作区下方的文本格式栏，可以方便地选择字型、设定字体大小、安排文字对齐方式（包括左对齐、居中和右对齐三种方式，只在出现文字折行时有效）、设置字间距、行间距（双行以上文字时有效）等等。

至此，普通三维标题字就制作完成了，接下来通过File菜单中的"Export Bitmap..."命令，可将它存为BMP、静态GIF、JPEG或PNG格式中的任意一种，它可以象任何图形文件一样插入文档，美化你的文章或网页。

如果该标题字是用在网页上，还希望实现旋转效果，那么可通过工具栏最右边的亮度按钮，调整光线投射及反光效果，使旋转显示效果称心如意。再从Edit菜单中选"Animate..."项，对旋转参数做一些设定。Xara3D 2.0支持文字围绕X轴或Y轴进行旋转，旋转方向有顺时针、逆时针之分，旋转速度也可以自由设定。做完这一切，最后再从File菜单中执行"Export Animation..."项，选择Animated GIFs或AVI Animation格式保存即可。此后，你就能把自己亲手制作的3D标题字放进网页里，招徕各方看客啦。



无聊者的乐趣

WinBoost offers you customization tips and other tricks for improving Windows 98

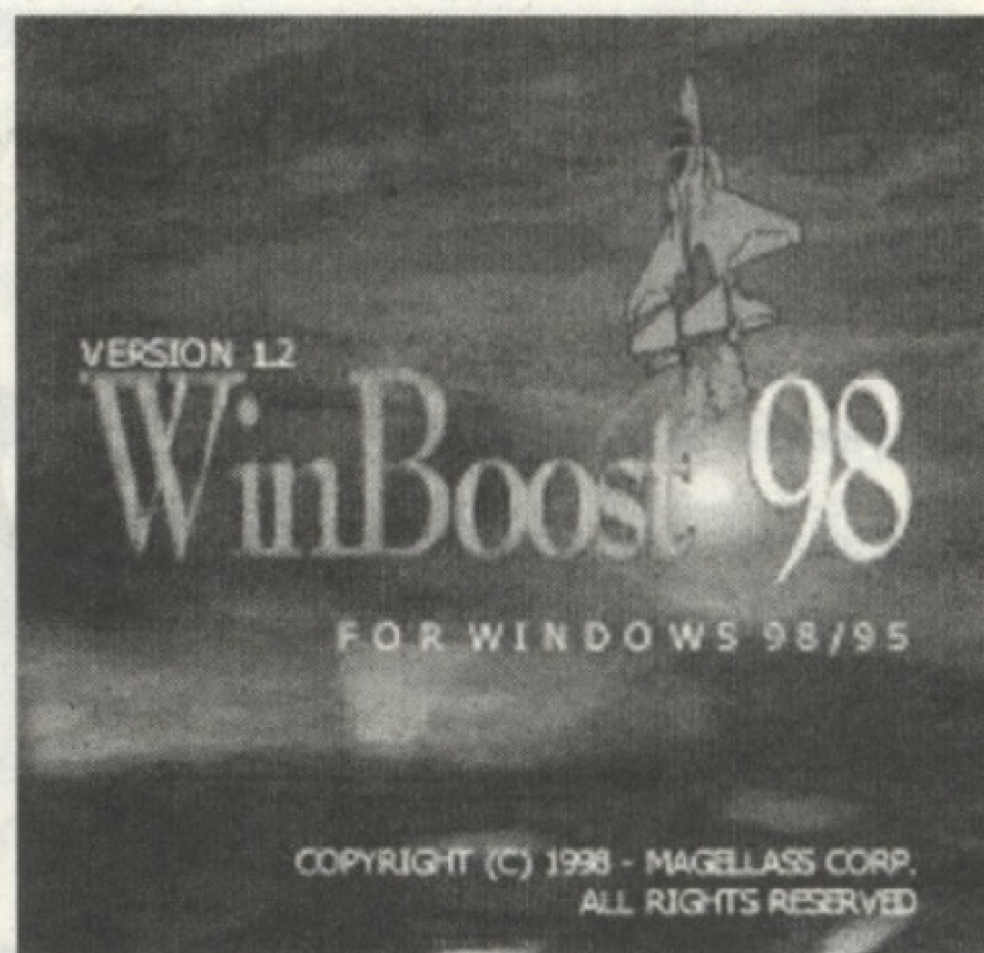
北京 明灭

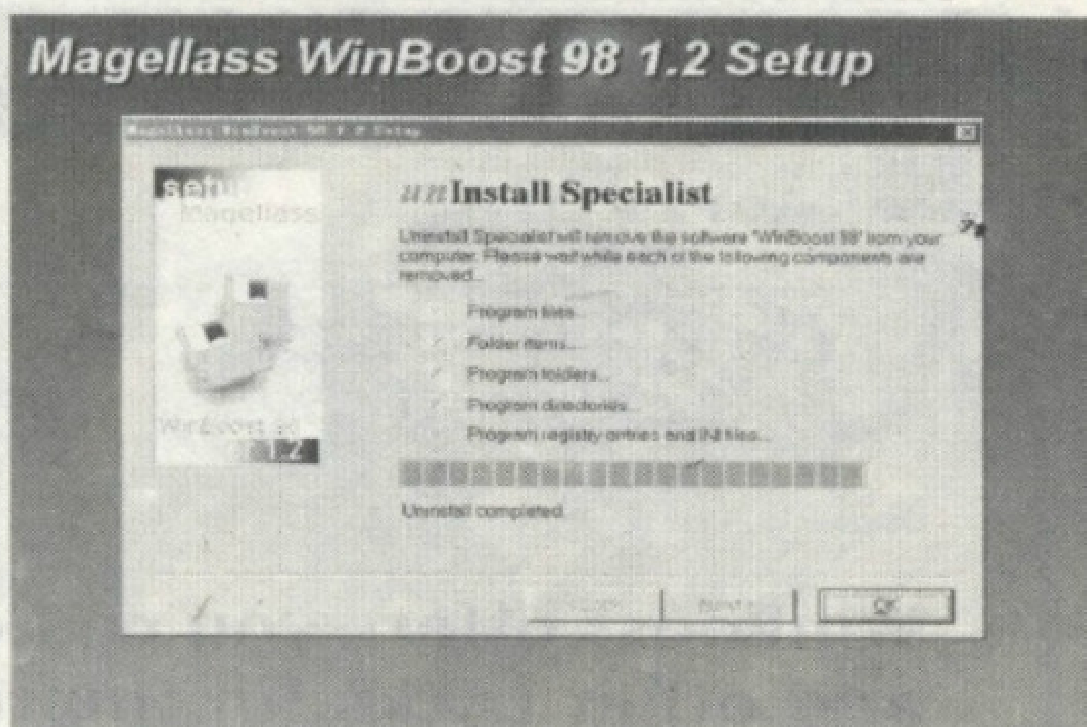
无聊的感觉应当每个人都曾有体验吧，听音乐吧——闹心，不过那几个星；玩游戏吧——没劲，连《沙丘2000》都不再让人心旌摇曳，英雄无敌III还没出，真是无聊。哎，那位您别走，纵然您的生活充满目标和挑战，从来厌弃无聊的行为甚至是想法，也不妨多耽误几分钟，看看无聊者到哪儿找乐呀。

对着优雅的“西风狂诗曲”墙纸发了一阵呆(生活习惯问题，发呆时也得有个电脑对着才成)，脑中飘过众多不及成形就烟消的念头——WIN98也装的有日子了，眼瞅着它越来越慢，还有刚看完《PC MAGAZINE》，那上面提及有个WSH (WINDOWS SCRIPTING HOST即WINDOWS脚本工具)，还真没留意它藏在哪儿，转念想起Winhacker和TweakUI将系统本身改得面目全非，如“开始”变成“想飞”、“我的电脑”变成“心跳回忆”、“回收站”变成“别理我”等等。那是在心情好的时候，这次吗，改一堆乌烟瘴气令人作呕的名称，也大可以挥霍一阵我过剩的时间和想象力。从哪儿开始呢，前面提及的两个工具八成在WIN98下不大好使，对了，印象中在网上有个似乎是1.1版的WINBOOST，我一直对Turbo、Boost、Accelerate、Speedup一类词有感情，所以晃一眼留了个印象，似乎就是它。

一边GETRIGHT开DOWN，一边下意识往链接的主页上瞟一眼，看不了两眼心里就一乐，怎么跟我写OPERA时看到的如出一辙，找一堆天晓得有名没名的人物说一些有一搭没一搭的赞词，什么Definitely Noteworthy(令人注目毋庸置疑)，Healthy、Stable、Versatile, Inventive (即健壮的、稳定的、全能的、创造性的)。我饶有兴致地做了统计，页面上共罗列了十九个人名，从南非到荷兰，还有一个署名JIANG的似乎是华裔，从IDG BOOKS到ELECTRONIC PUBLISHER还都是业内人士。既然人家这么说了，还有提到的一条好处说可以让32×光驱充分发挥作用也颇让我动心，那么这就赶紧吧。

最新版本是1.22，今年8月17号才出1.0版，10月23日1.22版，够新的。安装是标准界面，唯一值得一提的就是装新版本前必要把之前的版本先UNINSTALL，作者是这么说的。开头提示只有十天试用期，短了点。界面则当得上“朴实”二字，功能正是我要的，选项众多，从SYSTEM到MISC (杂项)共六大类，每个选项下又有24子项可做手脚，计144项。以我Winhacker、TweakUI的经验改它自不在话下，特别每一项下还有Descripton (描述)作简要说明，不会让你莫衷一是不敢动手。动手这一改方知确是深入到WINDOWS核心，比如说MAXIMIZING CD-ROM SPEED，众所周知WIN95/98只提供了4×或以上光驱选项，那是在95时代，有个4×光驱就可以满足。现今40×都好用不贵。改成SIZE OF CACHE: LARGE, CD ROM SPEED, 24×。再如DISABLING FIFO METHOD FOR





DISK DRIVE，学过一点算法的人都知道FIFO是先进先出的意思，它底下的描述说：在很多情况，这个选项会优化你硬盘存取性能，没想到吧，取消了FIFO倒能优化。这仅只2/144，其它还有相当深人的，那就甭客气您该干嘛干嘛呗。

这一通改只叫"显示变色，窗口走样"方才心满意足舒一口气。顺手点到TIP&TRICK，类似HELP界面让人立刻心理疲劳值上升3点，我一直很佩服写帮助文档的人，明知道只有1%的人会看帮助还要做100%的努力，这不叫敬业叫什么？挥鼠欲去之际让我看到了一个词，EASTER EGG——即复活节彩蛋，似我这样无聊的人无疑不会无视它的存在，想当年WIN95下的一系列组合键让我看到WIN95 Product Team及在NETSCAPE下看那缸有名的金鱼都深切领略到寻幽探密的乐趣。

闲人就做些闲事吧，于是这就正式开始猎奇之旅。

彩蛋一：IE4中看CREDIT VIDEO

1. 打开IE4及其帮助。
2. 选择"关于INTERNET EXPLORER"。
3. 待动态IE标志停止时，按住CTRL键把它拖到蓝色地球和MICROSFOT INTERNET EXPLORER 4.0那行之间。
4. 继续按住CTRL键将IE LOGO标志向左平移，将那行MICROSOFT…字挤开，赫然会发现多了一个按钮称"未锁定"。
5. 当然是按下去，那个蓝色的地球开始晃动，噫，怎么，还不出来？
6. 别忘了最后一步将IE标志拖到地球仪上，还是按住CTRL键啦，好了，坐回靠背慢慢欣赏吧。

您别说，开发组成员还真多，我瞪直了眼睛也没见它有个完的意思，还是就此打住看新鲜吧。

彩蛋二：WIN98/95 OSR2屏幕保护

右键点桌面，选择属性，到屏幕保护标签，找到3D TEXT（OPENGL），选择设定钮，键入volcano（火山之意），OK后选预览，屏保创建者就逐一露面了。不过CUSTOM（定制）的用户可能会没装此屏保，从控制台中选增加WINDOWS附件装上即可。



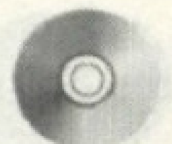
彩蛋三：WIN98是个半成品？

1. 点击"开始"钮，选择设置。
2. 按住CTRL键，点击"任务栏和开始菜单"，会多出了一项"桌面栏"选项，而且无法做任何更动。还没觉出异样吗？那么不按CTRL键再试试。

彩蛋四：半成品的又一证据？

右击桌面，选择新建，到快捷键，注意看仔细看，弹出的创建快捷方式的图像显





INFO WORLD ELECTRIC

SiteMap | Search | PageOne | InfoQuote | Reader/Ad Services

OPINIONS　TEST CENTER　INFOWORLD PRINT

FORUMS　FEATURES　ENTERPRISE CAREERS

OPINIONS

Window Manager

Brian Livingston

October 12, 1998

WinBoost offers you customization tips and other tricks for improving Windows 98

示居然还是WIN95。

彩蛋五：纸牌背后

我想论及游戏，纸牌或挖地雷才是真正的玩家无数，应该没人会反对，游戏虽小却煞是难缠，整人专家什么的也莫奈它何。那么试试这一招，开始游戏，在菜单选项中将“翻三张牌”及“计时游戏”、“状态栏”都选中，然后键入XYZZY，OK后按住Ctrl+ALT+SHIFT+点击牌垛，这时变成只翻一张牌而不是三张。还有一个小秘密在纸牌的背面图案，在倒数第二张可可树选中时，树上的太阳偶尔会伸出舌头狞笑，而最后一张背景为持三张A的手是魔术师的手，一不留神你会发现那第四张A会从袖口滑出。

彩蛋六：空当接龙不战而胜法

最快完成本游戏的方法我想无疑是这招，首先开一局，然后按CTRL+SHIFT+F10，会弹出一个所谓“USER—FRIENDLY USER INTERFACE”的对话框，选择“终止”，然后随便扔一张牌到顶部，就等电脑来恭喜你赢了这一局。

彩蛋七：挖雷停表法

挖雷在高级选项时100秒完成都堪称高手，然而高高手却在这儿，我能在5秒内挖完100颗雷，谓予不信，给你看看秒表计数，信了吧？怎么做到的呢，三键大法是也。先开始挖雷，然后左+右+ESCAPE即左右鼠标同时按下别松开按ESC键，好整5秒，表已不再走，剩下的就慢慢继续你的地雷战然后四处吹嘘吧。

以下几只彩蛋是未曾验证出来的，估且备而不述，留待有缘人求解。

△WINDOWS98 PRODUCT TEAM(WIN98开发组)

双击时钟（右下角的system tray），按住CTRL键，然后从埃及的孟斐斯（Memphis）到美国的孟斐斯，再按住CTRL从美国孟斐斯到利特蒙德（微软总部所在地），如此设计想必是WIN98前身代号为Memphis吧。不过我并不曾试出，在日期/时钟中只有一个时区选项有此可能，可是只有开罗并无埃及孟斐斯，要说从那幅国际地图下手吧，恕我学浅，地理知识已还老师多年，根本无法找出埃及处身何处。

△PLUS！98开发组

这只蛋隐身在DELUXE CD PLAYER中，装过PLUS！的人都知道微软喜欢放一堆华而不实的东西成为PLUS！，这个号称豪华的CD播放器也JUSE SO SO罢了。闲话少说，到任何一首歌的PLAYLIST对话框中，在ARTIST一项键入“Microsoft Plus! 98 Product Team”，在TITLE一项填入“Credits”然后按住CTRL键点取消，你应该发现在根一级有新的分枝，展开它就是开发组名单。奇怪的是这并不复杂的操作我多次尝试都未果，不过基于作者提供了那么多实实在在的蛋，这个也许会成立吧，只是我不曾触发。

△WINDOWS 95下的礼物

右键DESKTOP，选新建文件夹，改名为and now,the moment, you've all been waiting for,再次点该文件，右键选改名，输入we proudly present for your viewing pleasure,最后一遍，改为The Microsoft Windows 95 Product Team!，现在双击该文件夹，可以看到WIN95开发组名单。

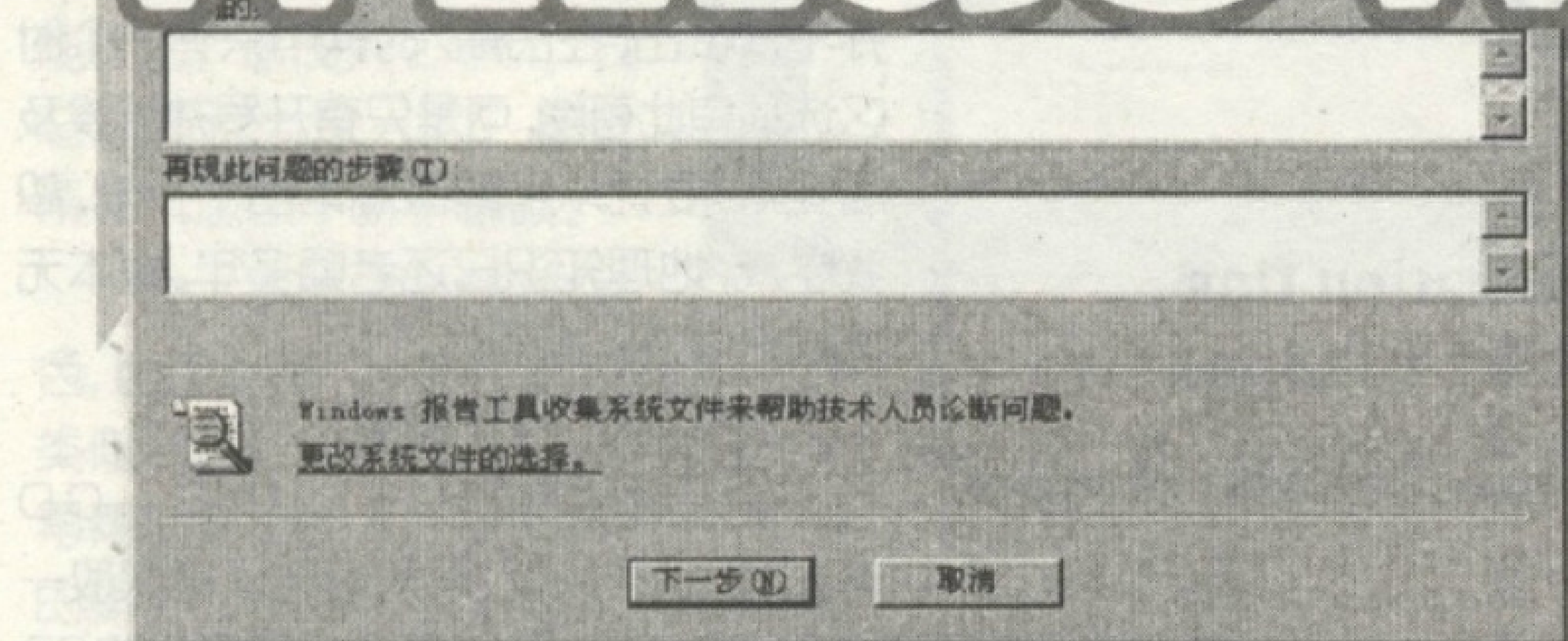
搜集了一堆无聊而有趣的东西后，再回过头来看那些溢美词句，其中一位老兄写的超长，一句‘NIFTY PRODUCT’还不能算完，又补充了一些细节，虽然看完了却没留下什么印象，倒是他的大名旁边那行字值得一提：BRIAN LINING STAN' S LATEST BOOK IS WINDOWS 98 SECRETS (IDG BOOKS)，也即是说该同志曾被IDG书局出过一本《WINDOWS 98奥义》，难怪！

那些无趣而有用的技巧这里就略过不提，有心人您自个儿琢磨吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年12月的APP\WINBOOST\下。

Windows 98 隐藏工具应用指南

广州 蔡旋



Windows 98比Windows 95胖了不少，到底它多了些什么呢？除了系统本身的增强外，还增加了很多工具，但它并没有列出来，而且不管你采用何种安装方式，它们都会被安装，不明白它们为什么要隐藏呢？

请单击“开始”菜单的“程序”，到“附件”的“系统工具”下找到系统信息，并运行系统信息，你就会在“工具”菜单中找到隐藏的工具们，隐藏工具其实并不只这些，不过，我这里主要讲系统信息中所说到的工具。有个更快捷的运行方法，单击“开始”菜单的“运行”，输入下面的命令，就能启动它们了。

报告工具：winrep
更新向导卸载：upwizun
系统文件检查器：sfc
签字验证工具：sigverif
注册表检查程序：scanreg
自动跳过驱动程序代理：asd
Dr.watson：drwatson
系统配置实用程序：msconfig
版本冲突管理程序：vcmui

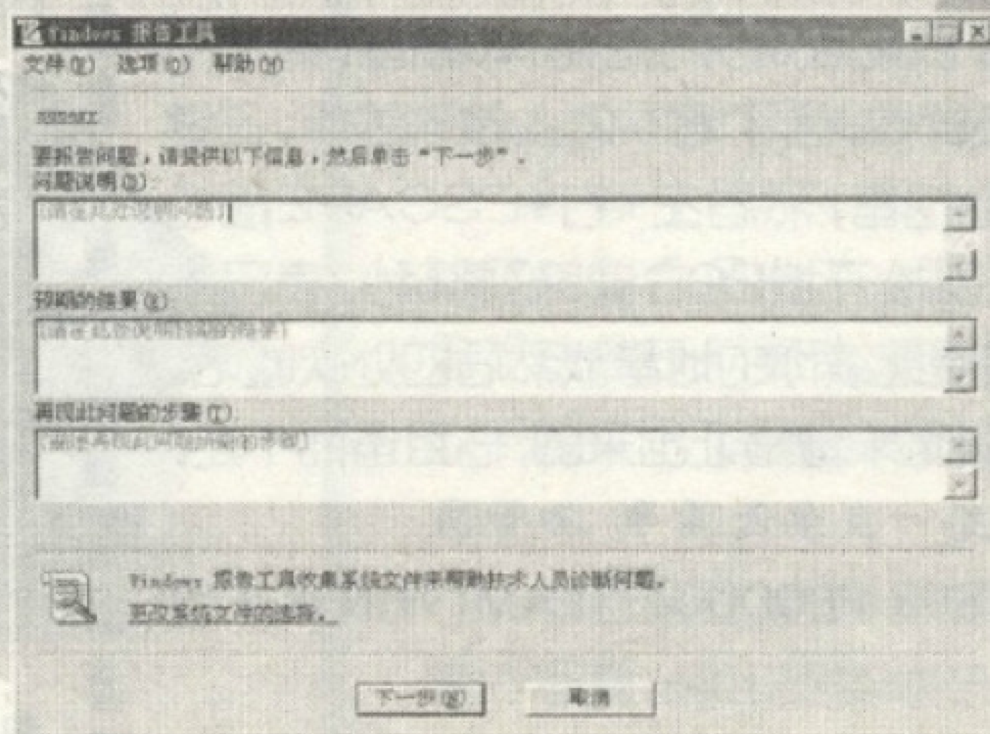
一、Windows报告工具

当Windows 95有问题时，你会怎么做，写信到杂志社求援还是把电脑抱回商家，这都是因为Windows太复杂，各种各样的硬件和软件在一起可能会造成千奇百怪的错误，单靠表面现象并不能解决问题，而Windows 98中新添的报告工具把你的报告和电脑的系统信息结合一起，让你的问题更好地得到解决。

什么是Windows报告？这是Microsoft专门设计来解决大家碰到的问题的报告，只要你把碰到的问题填在表中，报告工具还将收集电脑的信息，当技术人员收到你的报告后，便会参考你的系统资料来解决问题。

启动Windows报告工具，它的光标已经自动停留在问题说明框中，框中还有一行字提示你在此处输入你所遇见的问题，一定要详细描述你所见到的问题，然后在中间的预期结果中输入你认为的应该出现的结果，接下来在最下面的框中输入你的错误是如何操作出来的，完成后，单击“选项”菜单中的“用户信息”，填妥好就可以单击下一步了，待结束后就可以把它生成的文件用E-mail寄出去。

为了加大解决问题的机会，可以选择把系统所有的记录文件一并给他们，单击“选项”菜单的“所收集的信息”，再按下全选键选择所有的文件，此后报告工具便

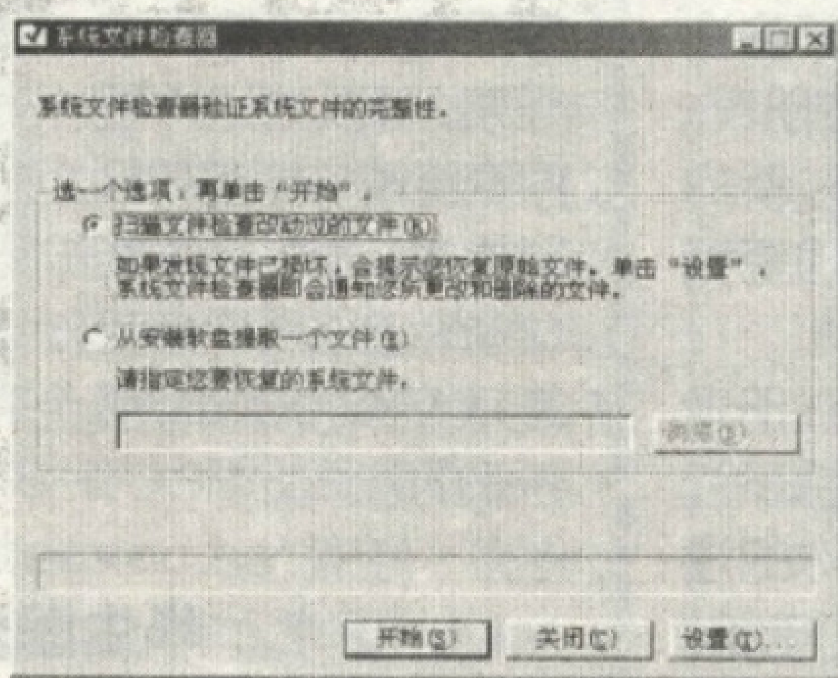


会将你选择的文件一并包含进去。

注意，如果发现问题时你尝试自己解决，但到无法解决时才决定使用报告工具，这时计算机的设置与问题发生时的设置可能已有了差别，请不要提交这样的报告，因为其中的信息已经不能确切反映当时的情况了。

二、更新向导卸载

Windows 98在发布后不久就出了补丁程序，如果你上网的话，不妨单击“开始”菜单的Windows Update来升级你的Windows 98，它会将新的补丁程序及驱动程序下载到你的电脑中，但如果更新出错了或者出现意外的问题时，你需要将系统恢复至原状，与Windows Update配套的就是更新向导卸载。



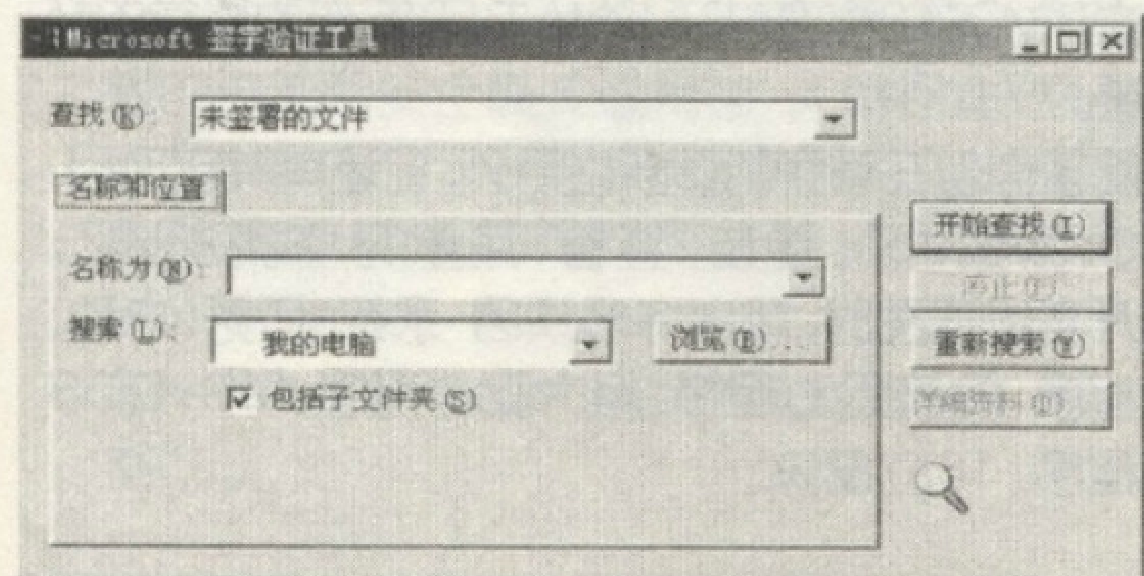
启动更新向导卸载，更新向导卸载会显示电脑已安装的更新版本，旧版本的文件它都备份在一个目录中，选择你想要的卸载项目后，然后单击“卸载”。

三、系统文件检查器

系统文件检查器可以检测系统中系统文件的完整性，如果这些文件损坏后还可以将它们从安装盘中恢复出来。在还原时，系统文件检查器会先备份已有的文件。

启动系统文件检查器，选择是扫描还是恢复，然后单击“开始”键，扫描的话就会搜集所有文件的信息，如果你单击“设置”按钮，里面还有可供调节的项目。还原的步骤是，单击“浏览”选择要恢复的文件，然后按下“开始”键，在“还原自”输入框中输入安装盘的路径和还原后的目录。

要是你发现Windows运行起来总有不对头的地方，或是你怀疑Windows有错误，就应该启动系统文件检查器，我尝试用一个文本文件把一个VXD文件覆盖了，系统文件检查器真的就检查出来了，但如果是用一个VXD文件将另一个VXD文件覆盖了，却没有提示，系统文件检查器反而自动更新了它的记录。



所以请一定要设置一下，单击“设置”，将下面那行“检查已修改的文件”打上勾勾，否则系统文件检查器每次检查都会对修改的文件进行更新记录，使得系统文件检查器根本起不了作用。比如在安装星际争霸后，需要用回Windows 95的CDFS.VXD，如果没有设置的话它就会更新，就不能检查出文件已经更改了。

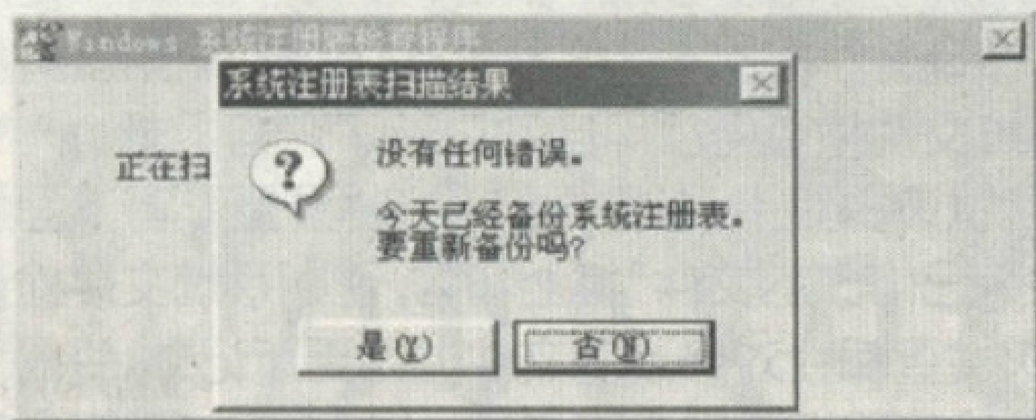
请在系统正常时运行一次系统文件检查程序，以便将所有文件记录在案，在发生问题时就可以进行比较，否则只靠安装Windows 98时的原始记录并不能查出多少问题。系统文件检查器已经设置好要检查的路径，如果你不满意搜索条件到设置那里可自行修改，而且也能增加检查的文件类型。

四、签字验证工具

签字验证工具能够查找计算机中签署的和未签署的文件，以及表明该文件是未被篡改的副本。已签署的文件是已授予Microsoft数字签名的文件，该签字可以说是得到Microsoft的认可。通常都是硬件的驱动程序才配带这类信息，Windows 98自带的驱动程序当然全都有签字，你也可以看看你的驱动程序有无这类东西，以确保它与Windows 98兼容，不过，多数厂商会因为申请时间及影响性能等问题而没有得到签字认证。

启动签字验证工具，在“查找”框中，选择“未签署的文件”或“签署的文件”，在搜索栏内输入目录，你可以输入C:\WINDOWS\SYSTEM，然后单击“开始查找”，整个操作和查找文件差不多，如果你刚才选择的是“签署的文件”，待找到文件后并选择其中一个文件，再单击“详细资料”就能见到选择文件的签字信息。

签字信息具有证书的属性，你能看到该证书的颁发机构，在高级项目处更有该文件的版本、序列号、签名算法、发行人、生效日期、截止日期、主题、公用关键词及其它。你看到的证书其实是写着“该证书可信”的字样和一个绿色的勾勾，请选择第二栏：“详细资料”，如果你仔细看会发现它下面有行字，说明它的有效期多长，试着把电脑日期改到2001年，再看看那些证书，就会变为“该证书有问题”啦，很有趣吧。签字的有效日期还是用两位数



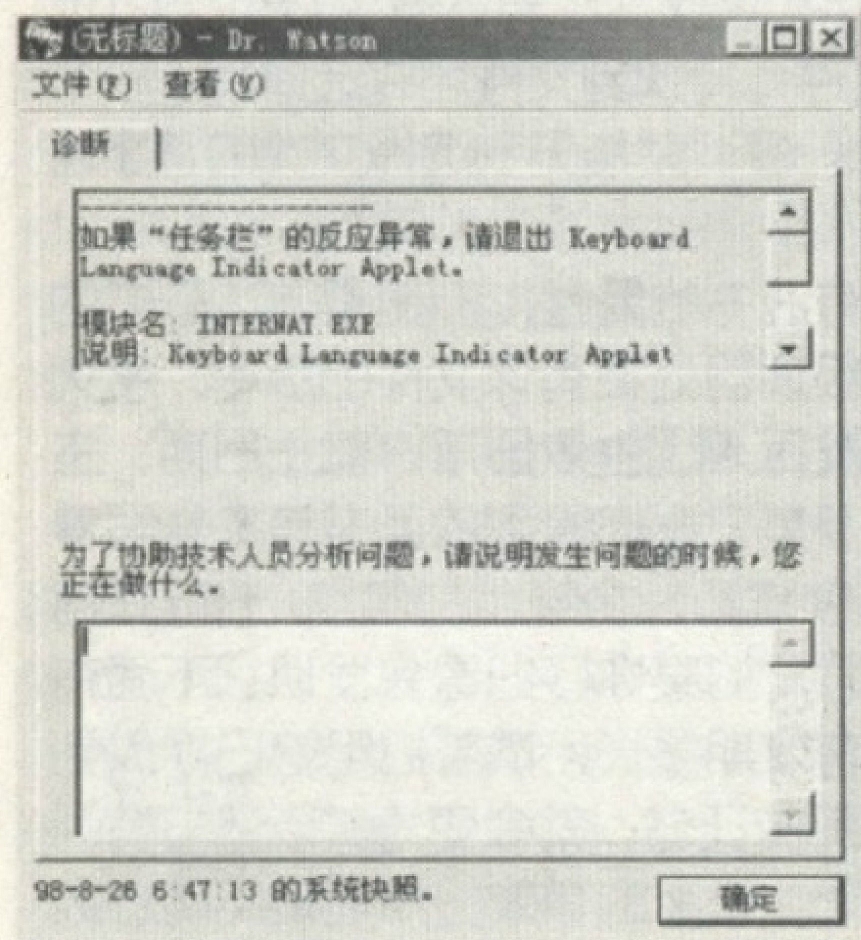
表示的，Microsoft曾说过Windows 98已为2000年作好准备，希望真的如此吧。

五、注册表检查程序

在Windows 95发行时，Microsoft从未想过注册表是如此的重要，以致大家的Windows 95的注册表总是乱糟糟的，更有些无知的用户误删了注册表，使得整个系统瘫痪，不得不重装Windows 95。新的Windows 98自然再不能象以前那样，注册表检查程序就是Windows 98新配置的注册表备份工具。

注册表检查程序几乎每天都自动保存一个注册表的备份，但最多只能保存5个，过期的备份会自动删除。在启动Windows 98的过程中，它会自动检测你的注册表，一旦发现了问题，会先告知你将重新启动电脑，以便用后备的版本替换当前的注册表。

注册表检查程序分为DOS版和Windows 95版，它们会自动检测你的系统来确认该使用哪个版本，DOS版本的注册表检查程序有三个参数：备份/BACKUP、恢复/RESTORE、修复/FIX，你没事时也可自行备份一个，它的备份文件是CAB的压缩格式，存放在WINDOWS\SYSBCKUP一个隐藏目录中，你先运行DOS的注册表检查程序，待它结束扫描时你选择View Backup，就能浏览到各个文件分别是什么时候的备份了。

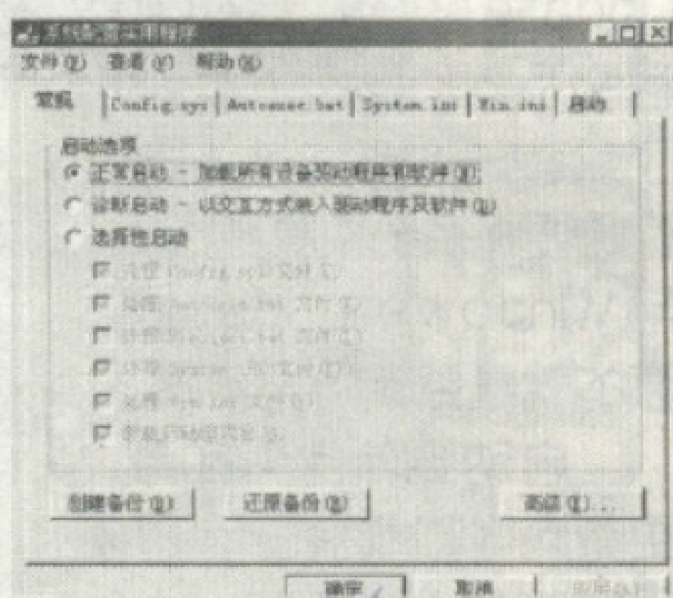


注册表检查程序的修复能力似乎不强，在它认为正常时，你再用RegClean还是能找到错误，所以我把它作为注册表备份程序来使用。

六、自动跳过驱动程序代理

自动跳过驱动程序代理能够识别导致以前启动时死机的错误，然后将导致死机的驱动程序加以标记，使以后启动时忽略该程序，待启动成功后再让用户删除有错误的驱动程序。

自动跳过驱动程序代理将列出所有没有启动的设备或操作，并允许你使用之前禁用的设备，下次启动时Windows 98会尝试使用该设备，如果失败，再次重新启动计算机时，将禁止运行失败的设备。单击“详细资料”可验证失败设备并显示推荐的操作过程。



由于我的电脑比较正常，无幸使用该程序，所以对这个程序究竟能不能在死机时生效，还有点怀疑（抱歉，上面那段话我是从Microsoft那抄来的）。

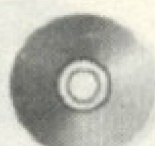
七、华生医生（Dr.Watson）

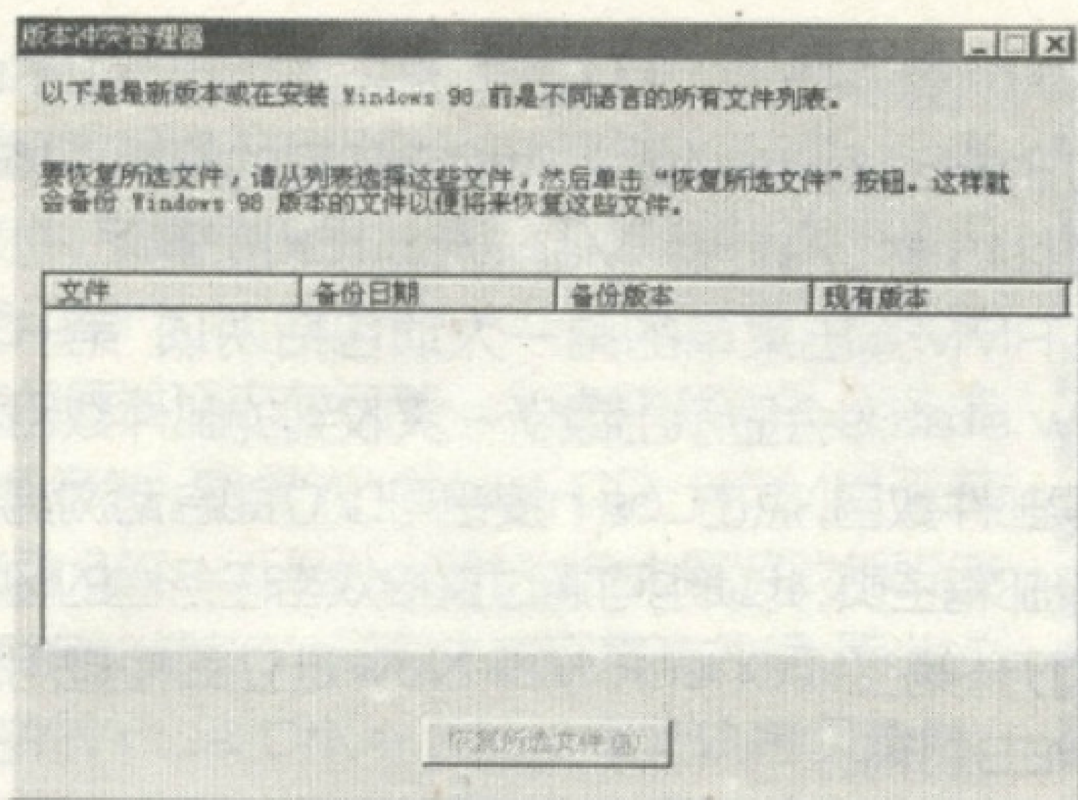
在破案方面，华生总是比不上福尔摩斯，但要说到治病，华生应该是个不错的医生，要不Microsoft怎么从Windows 3.1起就请他来照顾Windows。Dr.Watson是系统错误时的诊断工具，它可截获软件错误，识别发生错误的软件并提供详细的原因说明。我最欣赏它的地方是，Dr.Watson能诊断出问题并提出一些建议给你去解决错误，有时候觉得它还真象个大夫。

启动Dr.Watson，它就会出现在右下角的时钟旁边，以右键单击图标，然后选择“Dr.Watson”。它就会生成一个所谓的系统快照，你还能在它的“为了协助技术人员分析问题”的框框中输入你的问题，再从“文件”菜单中选择保存就能将系统快照保存起来。

Dr.Watson生成的系统快照提供当前软件环境的全貌，如果系统中没有问题，它的诊断框中是空白的，不过，在中文版的Windows 98中，Dr.Watson会把中文输入法的程序INTERNAT.EXE作为异常的怀疑对象。

除了你现在看到的诊断栏目外，它还有其它项目。启动Dr.watson，单击“查看”菜单的“高级视图”，当打开高级视图时，多出许多项目 系统、任务、启动、挂钩程序、内核驱动程序、用户驱动程序、MS-DOS驱动程序、16位模块。





系统显示的是Windows 98、IE的版本，电脑的当前剩下空间，交换文件的大小；任务显示的是当前正在运行的程序的信息：版本、厂商、说明、所在路径、类型；启动显示的是注册表内部的启动项目，如果你在Win.ini和开始菜单的启动组中找不到，则多数是在这里；内核驱动程序显示的则是Windows 98内核所用的驱动程序，你安装的主板驱动程序就在这里；不同于内核程序，用户驱动程序完全是你安装的驱动程序，都是非内核的，如声卡等；MS-DOS驱动程序显示的是你的Config.sys 及Autoexec.bat安装了哪些设备，Windows 98自动加载的dblbuff和ifshlp；16位模块显示的是Windows 98使用的16位模块，不看不知道，一看吓一跳，Windows 98中竟然还有这么多16位的东西。

八、系统配置实用程序

系统配置实用程序是给你设置自己的系统配置，其中包括系统ini文件及启动的Config.sys、Autoexec.bat。从这对那些文件操作比起往时用记事本编辑更方便，即使你对电脑不熟悉，也能轻而易举办到。

系统配置实用程序也可以为你建立系统ini文件的备份。启动系统配置实用程序，单击“创建备份”，先前如果有备份会问你要覆盖吗，回答“是”后再按“确定”就完成了，备份是保存在Windows目录下的.pss文件。从这儿你可以自定义它的启动方式：诊断式启动、选择性启动和正常启动。

诊断启动在启动时让你选择用哪个方案启动，这时的启动和安全模式很相象，采用标准VGA 16色的640×480来显示，不过不用担心，一旦你修改回正常启动就能恢复原样；而选择性启动则允许你对Config.sys、Autoexec.bat、Winstart.bat、System.ini、Win.ini、启动组进行选择，哪个不使用都可以。

系统配置实用程序可说是这些工具中最值得用的了，对初学者也挺适用，没办法，现在好多人都不会DOS了，如果你告诉他们如何用EDIT编辑系统文件，倒不如告诉他们在这点几下。

你可能讨厌有些程序在启动Windows 98后就自动执行，但它又不在开始菜单的启动下面，虽然你可以直接修改注册表，但不如在这里修改，因为在这只是把它们禁止住，而不是直接删除，想恢复也非常简单，只要再打上勾勾就行了。启动系统配置实用程序，选择“启动”这一栏，将你的启动文件前面的勾勾去掉，简单吧。其它的Config.sys、Autoexec.bat 都不算什么，你甚至还能禁止Win.ini、System.ini 各块的项目。

在它的常规这一栏还有个高级按钮，从这还能进一步对Windows 98控制，单击“高级”按钮，进入高级疑难解答设置，请相信它的话：建议只能由高级用户和系统管理员修改此设置，因为里面的项目是：

禁用系统ROM中断点
禁用虚拟HD IRQ
EMM 不包含 A000-FFFF
强制兼容方式磁盘访问
VGA 640×480 16
使用SCSI双缓冲处理系统
启用“启动”菜单
如果关机失败，请禁用磁盘扫描程序
将内存限制为MB
禁用快速关机
禁用UDF文件系统
启用Pentium F0 bug workaround

九、版本冲突管理程序

很多时候，新版本的软件要比旧版本的好，这也是我们为什么要用Windows 98的原因。可是一些新版本的文件并不十全十美，当Windows 98安装了新版本的系统文件，系统会自动保存旧版本的备份。

日后当出现系统与软件文件有冲突时，你可以从版本冲突管理程序中还原备份文件。启动版本冲突管理程序，从它的列表框中选择你认为引发冲突的文件，然后单击“恢复所选文件”。你如果是从DOS下新安装的Windows 98，版本冲突管理程序这儿并没有列出文件，要是从Windows 95升级到Windows 98，就能看到很多文件了。

作者的网址：http://superr.yeah.net

一、多邮箱邮件监视器

软件名称 : Ristra Mail Monitor

作者 : Ristra Co.,Ltd

下载网址 : http://welcome.to/ristra

光盘目录 :

基于WEB页面的免费邮箱使用起来比POP3方式的邮箱要繁琐的多，象写信、发信、收信等基本操作都必须在线完成。最为麻烦的是，要想知道WEB信箱内是否有新的邮件到来，必须一次次登录到相应网站查看。虽然涌现出了一批专门检查WEB邮箱的软件，但功能过于单一，大部分都只对HotMail邮件服务器有效。而此次介绍的Ristra Mail Monitor 1.0(简称RMM)功能就全面多了，它可以支持七个当今最为著名的WEB邮件服务器，按字母顺序依次为

1. Angelfire.com
2. Eudoramail.com
3. Hotmail.com
4. Mailcity.com
5. Mailexcite.com
6. Rocketmail.com
7. Usa.net(Net@address)

最令人激动的是，作者宣称要在今后的版本中支持更多的WEB邮箱。RMM可以在Windows95启动时自动运行，它将以图标的形式出现在任务栏内。

右击紧缩在任务栏的RMM图标，就出现了RMM的弹出菜单。首先选择第二大项Open Settings... 进行必要的设置。在Mail Accounts标签内可以进行添加、删除、编辑自己的WEB邮箱等操作，Log In是立即启动浏览器登录邮箱主页。唯一要说明的是，作者强烈反对在Add Account Information中写入自己的登录口令，因为在浏览器中会泄露用户的秘密信息。在Preferences标签内汇集了许多重要的设置：第一，新邮件到来时是否进行声音提示并启动邮件检查框。第二，是否只在新的E-Mail到来时才通知；是否在登录到邮箱WEB页面时自动填写用户名和口令。作者在此再次提醒用户慎用自动填写功能。第三，是否对RMM加密，只允许个人使用；是否在Windows 95启动时自动运行RMM；定时检查邮箱的周期，从5分钟到24小时。About Mail Monitor是简介。

RMM弹出菜单的第一大项包括两项：第一项View status会显示出最新一次收到的邮件数目和未读邮件数目，点击Log In按钮可以立即启动浏览器登录邮箱主页。此项也可通过直接双击任务栏的图标来打开。第二项Check Mail Now是立即检查用户的WEB邮箱。

RMM使用时唯一注意的一点就是RMM支持的浏览器只包括两类：Netscape Navigator 3和Microsoft Internet Explorer 3及它们的升级版本，不支持象Opear、Neoplanet等浏览器。不过从整体来讲，RMM还是一款功能全面的优秀共享软件。如果当初那些只能检查Hotmail.com邮箱的监视软件就曾让你激动不已的话，那RMM一定会满足你的需求，RMM确实不愧于ZDNet的★★★★★评价。

北京 小枫

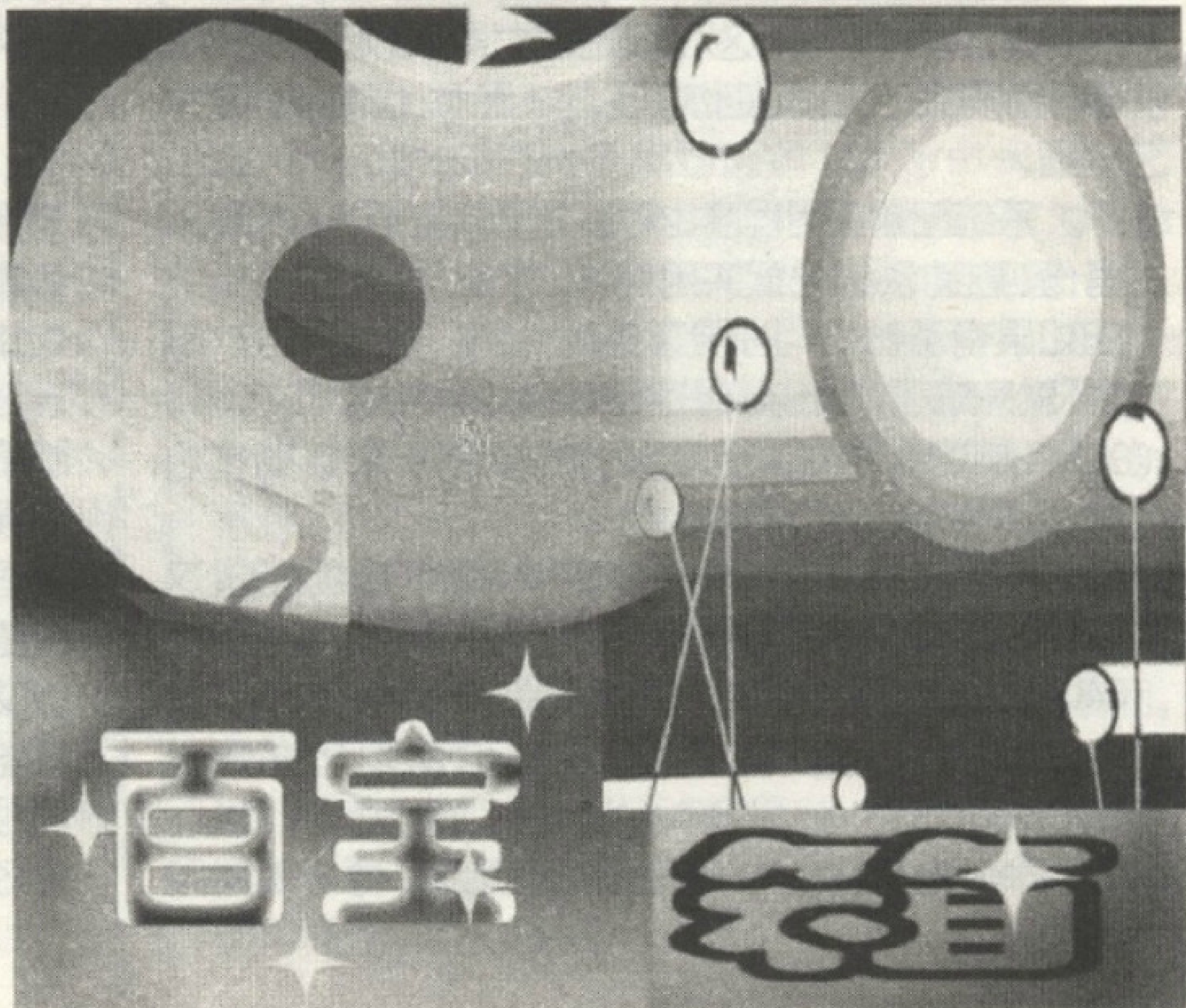
二、虚拟光驱软件

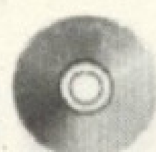
软件名称 : Virtual Drive 2.00

作者 : Far Stone Technology Inc

下载网址 : www.farstone.com

光盘目录 : \BBX\VCD(1998年10期)





为了延长光驱使用寿命和加快数据读取速度,电脑玩家习惯于将光盘上的所有数据做成一个镜像文件,放置到硬盘上使用。以前做光碟镜像只能使用Virtual CD-ROM 1.0这个软件,但笔者使用后发现它存在着一个致命的缺点 无法虚拟CD音轨。就是说Virtual CD-ROM对于游戏光盘几乎一无是处,因为当今大量游戏都爱使用CD音轨做BGM音源来表现声响效果。而此次介绍的Virtual Drive 2.00支援音轨拷贝功能,可以很好地解决这个问题。过去用Virtual CD-ROM做成的具有CD音轨游戏的镜像文件,由于只包含了光碟上的数据信息,而无CD音轨信息,造成游戏无法运行。但使用提供抓取音轨功能的Virtual Drive后,运行游戏的镜像文件就同原先效果一样了,只不过没有BGM音源。

Virtual Drive 2.00的选项很少,无外乎Build(制作)、Add(插入)、Delete(删除)VCD file等几项,使用起来比较简单。唯一注意的是在Build VCD file(制作镜像文件)时,可能会用到Virtual Drive特有的"穷读法"拷贝方式,这是由于光碟的规格繁乱,外加录制光碟(CDR)的软硬件间可能存在不兼容的情况,因此难免会有一些光碟未依照标准规格烧录。如按正常方法制作的镜像文件无法正常读出,可使用此选项。但默认是不使用,因为穷读法拷贝光碟比普通方法耗时。

在成功制作完几个游戏镜像文件后,也积累了几点使用经验

1. 安装时在第一个画面键入序号后按继续就结束了?你可能仍在使用DOS下的16-bit驱动软件。先移除C:\Config.sys中驱动光驱的指令,然后改为使用Windows 95下的驱动软件即可。

2. 安装到一半提示某些文件正在使用中?关闭所有的应用程序,尤其是Norton Antivirus等防毒软件,然后重新安装。

3. 很多光盘游戏只识别第一台光驱,其它光驱一律看不到(就算装两台光驱也只能在第一台执行),此类游戏必须将虚拟光驱号设定在实际光驱之前才可运行。

4. 已经运行了Virtual Drive,但使用以前安装过的光盘游戏时,仍然要求放入光盘?这是因为有些光盘游戏安装后会记录安装时的光驱号,因此必须重新安装这个游戏。先删除原来的软件,然后用Virtual Drive做成的镜像文件重新安装就能解决。

5. Virtual Drive的Uninstall会反安装所有虚拟光碟程序,但不会清除所创建的*.VCD镜像文件。

北京 小枫

三、光盘查询软件

软件名称 : FINDCD 1.1
作者 :
下载网址 :
光盘目录 :

随着使用电脑的时间不断增加,你所拥有的光盘数量也在不断地增加。数十张光盘那么多的软件,有时候在安装某一个软件时一定会手忙脚乱地找半天吧?找到以后又一次手忙脚乱地去翻这杂志那报纸看说明,很辛苦吧?没有关系,用一用这款软件吧,也许一切都将变得更好。

该软件第一次运行会出现注册信息(放心,不会让你掏腰包的),输入6个字符以内的User和Password,就进入了主界面。现在这个软件里什么光盘资料都还没有,所以要先建立光盘数据库。按一下编辑钮,咦?要先解除口令?是的,为了保护你的光盘数据库,该软件专门有密码保护。选择功能菜单中的解除口令,将刚刚输入的User和Password输入,再按一下编辑钮就进入了编辑窗口。编辑窗口的使用方法是即看即所得的。

光盘数据库建立以后,就可以进行查找了。按一下查找钮,进入查找窗口,自己试一试吧。

四川 曾西

四、口令"保护神"

软件名称 : Password Safe
作者 :
下载网址 : http://www.hotfiles.com/specials/zdex/
光盘目录 : \BBX\PS

问你一个很简单的问题 你使用了多少个口令和用户名? 回答很可能是"很多"吧。确实,在日常生活中,我们和口令打交道的机会太多了。凡是和安全性、保密性相关的事情,我们都基本上采用了帐号和口令予以保护: 银行的存折、信用卡、保险柜、计算机系统、手提公文包……如今,甚至连红遍大江南北的Internet上许多Web站点的访问也不可避免地使用了口令保护。为了对付多如牛毛的口令,有的人不得不把这一长串口令及用途记录在贴身日记本上;有的人为了图方便和担心遗忘而自始至终使用着同一个口令。想象一下,如果这个记事本一旦遗失或泄露,而这个通用口令遭到破译,后果将是如何的不堪设想,用"势如破竹"来形容应该不会太夸张吧。

现在,有了Password Safe,就可以借助计算机,以加密的方式安全地保存所有的口令了。用户只须提供一个预设的Safe combination,便可对这串口令进行解锁,这时就可以挑选所需的口令。Password Safe使用了Blowfish算法对口令进行加密,该算法比DES和IDEA更快速,并且是免费的。Password Safe允许用户根据需要建立任意个不同的口令数据库,即把口令进行分类,例如:所有访问Web站点的口令存放在一个数据库当中,而上网帐号的口令则放在另一个数据库中。用户还可以使用Password Safe提供的菜单项make backup和recover from backup对口令数据库进行备份和从备份中恢复。

Password Safe提供的用户界面非常友好,用户要完成的工作都有相应的菜单项,完全避免了用户和任何文件操作的命令直接打交道的可能。

下面介绍一下使用Password Safe的三个简单步骤

第一步,创建一个safe combination。

当用户第一次启动Password Safe,系统会提示用户创建一个combination。combination实际上是保护用户所使用的数据库的口令。它可由字母、数字和标点符号组成,并区分大小写。用户在safe combination和Verify文本框中分别输入选定的combination,按OK即可创建自己的combination。以后每次启动Password Safe,只须输入正确的combination,系统将自动打开用户上次使用Password Safe时最后打开过的口令数据库。

第二步,在口令数据库中添加口令。

创建完combination,用户可以在数据库中添加口令了。首先选中菜单项Add Entry或点击工具栏中相应的按钮,依次在"Title"、"Username"和"Password"文本框中输入该口令对应的Service name(如:该口令用于telnet,则"Title"为"telnet";如用于Web访问,则"Title"为"Web"),在该Service中口令对应的是用户名,以及该口令本身。其中,"Title"和"Password"这两个域必须非空。"Username"域可以空着,也可通过在Option对话框中设置一个缺省的用户名,使得每次在数据库中增加口令时该域总是自动调用该缺省值。为了便于用户记忆该项记录,还可以借助"Note"域,在该域中输入可以帮助用户记录该项口令的信息,如电话号码或URL,该域缺省为空。

第三步,从数据库中获取口令。

缺省地,当用户从数据库中摘取一条记录时,该记录"Password"域是一行"*"号,用户可选择"Show Password"浏览该项口令。如果想把某条记录中的口令剪贴到剪贴板,可以通过双击该记录的"Title",或单击"Title"并选中菜单项"Copy Password to Clipboard",然后把剪贴板中的口令粘贴到需要该口令的应用程序窗口中(如果应用程序的菜单项中没有Paste,可以使用Ctrl+V或Shift+Ins进行粘贴)。当关闭Password Safe时,剪贴板中的内容将自动清除。

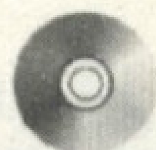
广州 梁慧冬

五、飓风壁纸魔方

软件名称 : 飓风壁纸魔方 1.0
软件作者 : 任良
下载网址 : http://rlsoft.kstar.com
光盘目录 : \BBX\JUFWPW

Windows用户不少都热衷于用各种赏心悦目的壁纸(Wallpaper)来精心布置自己的桌面,现在壁纸的种类也琳琅满目,世界杯纪念,名星写真等等,不少玩家硬盘里已经有了一大堆还不满足,并不时到网上去Down更多更酷的壁纸。

但毕竟桌面只有一个,再漂亮的壁纸,日子



久了，也会看腻的。你体会到手工在控制面板中反复改换壁纸的麻烦以后，是否会期望有一种体贴的软件来帮你忙呢？飓风壁纸魔方可能就是你所期望的，且让我慢慢道来。

飓风壁纸魔方（以下简称JUFWPW）是工作在Win95&Win98下的纯32位软件，它就象一位仆人，按时按要求更换你的桌面壁纸。她的记忆力很好，而且很称职，你尽管把自己所钟爱的壁纸放到她的壁纸库中，并告诉她更换的周期，好了，这以后你尽管去做自己的事情好了，悄悄地，到了规定的时间，你会发现桌面壁纸刷新了。

JufWPW的使用很简单，首先用界面上的添加或删除按钮把你喜欢的壁纸放到JufWPW的壁纸库中(壁纸库不占用你的硬盘空间，它只是记下你给的文件位置)，然后设定更换壁纸的间隔，从1秒到999分59秒随你的喜好(不过最好定在5秒以上，否则可能需要占用你的不少CPU时间)。界面上的乱按钮即让你决定JufWPW在更换壁纸时候是按顺序还是随机从壁纸库中抽取。最后还有一个停按钮，这个当然是暂时让JufWPW歇歇了。所有这一切设置完，按隐藏按钮后，JufWPW将退居幕后(缩小在任务栏中)为你默默工作。你所有的设置它都会记住，以后你就不用麻烦了。

另外还有几个小技巧，你直接双击界面上壁纸列表框中的文件名，JufWPW不敢怠慢，会马上帮你换上这个壁纸文件。标题附近有个Screen Saver按钮，当你屏住不动鼠标及键盘，想让你的屏幕保护程序早早出现时，就试试它吧!

JufWPW软件很小巧，而且功能及使用无任何限制，愿你早日把她请进自己心爱的电脑。

江苏 任良

六、点菜机

软件名称 ：点菜机 1.0

软件作者 ：顾怀勇

下载网址 ：

光盘目录 ：\BBX\RUNGAME

我的硬盘上装了很多游戏，每次玩一个游戏都要C盘、D盘的找上一番，能不能有一个工具能按我的要求列出我机器上的游戏，让我点菜呢？于是有了它——点菜机。

点菜机通俗的说是一个SHELL即壳程序，通过它你可以轻松地运行各类软件，不仅仅局限于游戏。其原理也很简单，是通过一个BAT文件间接执行你的软件，在SHELL时完全不占用内存，最多可存储５００条内容。能够满足你全家的需要，特别适用于想玩游戏又不想学电脑的人!

将所有文件拷贝至你的硬盘即可，最好COPY至PATH中所有的目录下，推荐安装到你的UCDOS目录下，这样可无需COPY字库文件HZK16。

1. 启动RUNEDIT.EXE(要汉字系统如UCDOS)，在其中的菜单上选添加，并在弹出的窗口中填写游戏名、路径、启动文件等信息。

例 ：你的硬盘D区的\GAME\GOLD目录下的游戏为战斧，启动它的文件为GOLD，这时你可以在弹出的窗口中填入如下内容 ：

请输入要添加的游戏名 战斧

请输入该游戏的完整路径：D：\GAME\GOLD

请输入该游戏的启动文件名 GOLD

注 ：若游戏在D区根目录则路径输为D:即可。

2. 以后要添加、删除、插入则可用RUNEDIT.EXE来实现相应操作。

3. 启动RUNGAME. EXE(不要中文系统)，则会有一个菜单供你选择，伴随着美妙的音乐你所做的只是在菜单上用上、下、Pgup、Pgdn选择游戏按回车执行它，按ALT+X退出。

注意 ：

1. Windows 95的用户请在MS-DOS方式下执行RUNGAME.EXE。

2. RUNGAME.EXE和RUNEDIT.EXE的文件名不可更改，不信你改改看!

如果你觉得用RUNEDIT太麻烦的话也可用DOS或WINDOWS的EDIT来快速制作自己的游戏库，注意，在你建的RUN.INI的最后一定要有两行空行！建议你用RUNEDIT建一个有几个游戏的样板，你在其中再添加游戏，格式一定要一样。

淮南 顾怀勇

四、富士通PB12系列

富士通应该算是硬盘市场上的新手，国内知道它的人也不多。其以前的PB11系列IDE硬盘几乎听不到用户的谈论或媒体的介绍，并且在众多有其参与的硬盘测试中，PB11的成绩几乎都是垫底。这些都给用户们留下了不好的印象。事实上，富士通的硬盘业务主要集中于OEM上。不过，如果要想在硬盘市场长期生存下去，性能的提高是完全必要的。为了改变其产品在用户眼里"低性能"的看法，这次富士通推出了7200rpm的IDE硬盘——PB12系列，使之成为第4个推出该转速级别IDE硬盘的厂商而早于昆腾与西部数据公司（Western Digital)，这多少有些让人感到惊讶。

但有关PB12的资料，我们所知甚少。只知道它使用的磁盘容量与"大灰熊"的2.27Gb相近，较PB11的2.16Gb提高了0.1Gb之多。目前，PB12共有两个规格：4.5Gb和6.5Gb。不过，据说这是早期的设计，估计很可能还会出现9.1Gb的规格从而与"大灰熊"系列一样，但即使这样，在容量上与同级产品相比也没有什么优势可言。然而，由于采用了许多最新的伺服技术和更快速的处理器，其寻址时间也达到了9ms，领先于"大灰熊"和Deskstar 14GXP而与"金钻一代"相同。在表4中，我列出了PB12系列硬盘的简要数据，取自于富士通公司的官方资料，仅供参考。

表4：FUJITSU PB12系列硬盘参数一览

型号	FUJITSU PB12	
参数项目	MPC3045AH	MPC3065AH
对应容量	4.5Gb	6.5Gb
平均寻址时间	9.0ms	9.0ms
磁盘转速	7200rpm	7200rpm
最大接口数据传输率	33.3Mb/s @ Ultra DMA/33	33.3Mb/s @ Ultra DMA/33
缓存容量	256Kb	256Kb

从有限的可比参数上看，它较PB11有了很大的改进，尤其是平均寻址时间从PB11的"10ms"降到了9.0ms，给人的感觉就好象提高了一个档次。不过与上文介绍的同级硬盘相比，缓存的容量似乎少了些，这可能会对其最终的性能表现有不小的影响。与FB-EL一样，我们这次也没有得到它的样品进行测试。富士通本身也没有发表什么可供比较的性能资料。不过，我估计可能要比同级产品稍差一些，但应该至少相当于现在最好的54400rpm硬盘的水平，否则就不可思议了。



总之，我们对这款神秘的74200rpm硬盘了解不多，这多少影响了我们对其前景的判断。鉴于富士通硬盘以往的成绩，对于PB12在与同级产品的竞争中的表现我不得不作出比较保守的预测。但我衷心希望它的真实性能就如推出它时一样，让世人刮目相看，从而为用户再提供了一个较为理想的选择。

五、笔者的建议

不知道现在你有没有锁定自己的"目标"。其实介绍的顺序也就是我向读者作推荐的顺序，但这其中不包括富士通的PB12，对于它我们现在还没有什么发言权。

在硬盘具体的选购中，用户所关心的无非就是性能、容量和价格，这三方面的平衡与把握，每个人的心中都会有杆秤。当然性能是要放在首位，接下来我则建议大家应该多考虑一下容量的重要性。在这个信息爆炸的时代，虽然总会有不够用的一天（这对大多数玩家都适用），但更大的容量肯定会坚持更长的时间，这就等于变相的保值。同时，超大的容量还会给你的日常操作与应用带来一些潜在的好处（慢慢体会吧）。因此，在满足性能要求的前提下，购买容量最大的硬盘应是最佳的策略，它也是最不容易贬值的（在同一品牌和转速级别之间比较）。

一般来说，硬盘是逗留在电脑中最为长久的部件，即使升级，老的硬盘多半也不会扔掉。所以，在选购硬盘时需要花费更多的心思。总之，衷心希望那些准备加入PC世界或正想升级的朋友，早日找到自己心中的那个"它"。





王者的较量——超级图形芯片再战江湖（上）

北京 赵效民 联合测评室

如果有人问什么是PC界中竞争最激烈的领域？你将怎么回答？有人可能会说是CPU，但我则认为是显示卡。CPU就主要那么四家争来争去，而显示芯片厂商又有多少呢？S3、ATi、Matrox、nVIDIA、3Dfx、3D Labs、Intel、NEC、SiS、Trident、Rendition……反正我是很难数清楚的。厂商多，产品也就多，使用它们的显示卡就更多了。而且新品的出现大都是交替进行，今天这个产品推出时表现领先，称王称霸，但没过几天另一个厂商就推出了更好的芯片，让人目不暇接、无所适从，给人一种好似走马灯的感觉。看看98年该市场的表现，你就会深有感触。首先是Riva 128大展鸿图，Permedia 2则以相若的性能和更便宜的价格跟着点了把火，而SiS-6326的出现着实让业界大跌眼镜。接着就是Voodoo 2后发制人，其后的i740可以说是绝对的火上浇油。而性能更好的Riva 128的接班人Riva 128ZX、Riva TNT和老一代王者Matrox的G-200、S3的Savage3D以及3Dfx最新的巫毒女妖（Voodoo Banshee）则在近期隆重登场，Permedia 3到本文截稿时也已跃跃欲试了。我相信这种你争我赶的局面将会持续很长一段时间，毕竟这是一个生机勃勃并正处在高速发展的市场，而作为用户，我们也只能把握瞬间的辉煌。今天，我就利用旧的一轮争战已经结束而新的一轮竞争即将开始的空隙，向读者们汇报一下最新的战况。

如果说98年2月17日上市的i740芯片是一次成功的偷袭，在其他厂商正准备推陈出新的时候，取得了短暂的王位，那么在这轮争霸战的最后可以说是完全的正面交锋。使用Matrox G200、nVIDIA Riva-128ZX、nVIDIA Riva-TNT、S3 Savage 3D和Voodoo Banshee芯片的显示卡几乎同时上市，前后相差不到两个月，在市场上顿时掀起了轩然大波。我们拿到了下文提到的绝大多数显卡的样品（有些是样卡有些是成品），并进行了比较测试，测试结果证明使用同种芯片的不同厂商的显卡性能相差极小，所以也就不准备给出具体数据。毕竟对于大多数用户来讲价格及售后服务等等因素可能更影响购买取向。下面，我们就对具体的芯片和显卡一一进行介绍。

一、nVIDIA Riva TNT

有点军事常识的人就应该知道，TNT是一种十分经典的军用炸药，国际上已经将其定为通用的爆炸当量单位。而比Riva-128ZX晚两个月推出的Riva-TNT就如它的名字一样，在显示卡领域引爆了一颗TNT炸弹，必将成为一个经典的话题。

《大众软件》虽在98年7月号介绍了该芯片但不够详细。Riva-TNT是一枚128位AGP 2×的全能显示芯片，具有650万个晶体管，比一颗Pentium还要复杂。由于初期产品仍使用0.35微米制造工艺，消耗功率达到了空前的6.5W，所以nVIDIA建议厂商安装散热风扇，从目前使用它的产品来看大都采用了这一建议。不过，nVIDIA已经表示到中后期将改用最新的0.25微米制造工艺，到时只需一枚散热片就可以了。在内部，Riva-TNT集成了250MHz-RAMDAC，支持最高16Mb 125MHz-SGRAM或SDRAM（速度为8ns）。在关键的绘图方面，Riva-TNT使用了最新设计的引擎，其工作频率达到了95MHz。而且nVIDIA还在其中加入了一个名为“三角设定”（TSE，Triangle Setup Engine）的辅助运算引擎，它可

有效地加快3D图形初期的几何结构生成速度并降低CPU占用率和AGP总线的负担，同时也让Riva-TNT具有了每秒钟处理800万个多边形的能力。另外，它还采用了在CPU中常见的双管道处理技术(DP, Double Pipeline)，每个管道具有一个浮点运算单元、一个光影及特效处理器，使得Riva-TNT可以在一个运算周期内处理两个32Bit Color的像素，这就是Twin Texel功能，有人说这也是“TNT”的由来。这样，Riva-TNT的像素填充速度就达到了Riva-128ZX的两倍，为每秒钟190M至250M的水平，从而在理论上超过了Voodoo 2。对于一个全能芯片来说，取得如此的成绩已是相当了不起了。

在其他方面， Riva-TNT也具有24/32Bit 精度的Z-Buffer运算能力。而且，Riva-TNT还全面支持在Direct X 6.0中新加入的三个重要功能。

另外Riva-TNT还全面支持在Direct X 6.0中新加入的三个重要功能。

多重纹理映射（MTM, Multi-Texture Mapping）

在以往的3D加速卡中，一次只能映射一个纹理图案。比如要显示一面镜子联同其中所反射的影像，传统的做法是先将这面镜子的纹理映射出来，然后经过混合、过滤等操作将反射出的影像贴上去，这样形成最终的图像要经过两道处理手续。但在DX6中，可以允许在一个运算周期内对一个三角形（多边形的基础）进行多次贴图操作，对于上述的图像只需将镜面和所反射的影像一次性映射即可。由于Riva-TNT具有Twin Texel功能，在一个时钟周期内可同时填充两个纹理像素，因此就可以用这个方法来达到MTM的目的，不仅质感较好，而且保证了速度。

突凹映射（BM, Bump Mapping）

这个中文名称是笔者自己总结的，Bump的原意是碰撞、颠簸，而BM的功能就是在比较细微的突凹表面更真实地映射纹理，因此我就起了这个名字。至于具体的含意，举个简单的例子就能明白。传统的映射操作是将一张2D图形贴到一个由若干个三角形组合起来的多边形上，如果这个多边形的各个面都比较平坦或光滑，映射出来的效果则可以保证，但要是象一块桔子皮那样表面是坑坑凹凹的，其效果就与现实有了很大的差距。这时，以往的补救措施是再利用2D绘图的方式加入一些阴影，从而产生一种突凹的错觉，但只要光源一变换，这种脆弱的真实感就荡然无存了。而使用BM则可以很好地解决这个问题，方法就是在进行映射的过程中加入了一组函数运算，目的就是在光滑的表面上产生毫无规律的凹凸不平状，从而让桔子皮的3D图像显得更为真实。可以说，需要使用MP的地方相当多，如山川、岩石、粗纤维制品等，这在游戏中也能经常看到。由于Riva-TNT全面的支持BM，所以这方面的表现将更加出众。

W缓冲（W-Buffer）

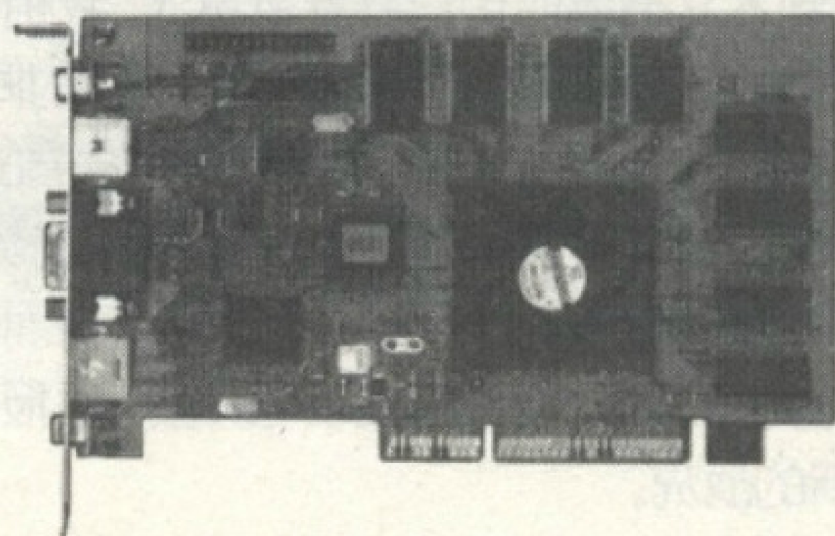
如果说Z-Buffer宏观地体现了3D画面中各物件的距离关系，那么W-Buffer则体现了微观的距离关系。通过W-Buffer我们即使在很近的距离上观察3D图像，也不会看到什么错误的显示，因为W-Buffer已经做了更为精细的校正。在Riva-TNT中也完全支持W-Buffer功能，从而提供了更为正确而细腻的显示。

至于alpha混合、各种雾化等原来每块卡在炫耀自己3D性能时都提到的现在看来已经是必须的了，下文将不再专门提及。

目前，有5款使用它的显示卡已经或即将在中国出现，它们是帝盟的Viper V550、华硕的AGP-V3400TNT、丽台的WinFast 3D S320、创新（Creative）的Graphics Blaster Riva TNT和致福（GVC）的GBA-600。下面就一一介绍一下：

1. 华硕 AGP-V3400TNT

虽然Riva-TNT支持SDRAM和SGRAM，但由于Riva-TNT 的定位较高，当采用SGRAM时价格更高，而且必须使用四边都走线的PQFP封装与焊接方式，因此对版面与布线的设计都提出了很高的要求。为了相对降低成本，AGP-V3400TNT使用了效能略低于SGRAM的125MHz SDRAM，为8片2Mb（共16Mb）设计。支持最高1920×1600的32Bit Color显示（V3400TNT共有四种型号，分别是8M、16M带或不带TV OUT、VIDIO-IN功能，供玩家选择）。此外，出厂时华硕已经为AGP-V3400TNT安装了散热风扇。在功能上，AGP-V3400TNT设有VGA、TV Out和Video In端子并具



有截取输入视频的能力。在TV Out方面，AGP-V3400TNT取消了以往用VGA信号转换的方法，而是使用专门的处理芯片将数字视频信号在未经RAMDAC之前就转换成TV视频信号以提高输出质量。V3400TNT的驱动程序具有全中文安装界面，使用方便。

华硕 AGP-V3400TNT 预计市场零售价为1400-1500元。购买者可以得到一年保换、三年保修的服务承诺，随卡赠送Incoming 完整版以及Live3000、Power VCD软件等等。

2. 丽台 WinFast 3D S320

丽台这款显卡的制作可以用中规中矩来形容，出于散热的考虑，卡上加有风扇，使用的是16Mb 125MHz-SDRAM，支持最高1920 × 1600的32Bit Color显示，此时的刷新率是60Hz。S320还采用了与V3400TNT相同的方式来处理TV Out信号，但没有视频输入与截取功能。此次，随卡提供的驱动是丽台公司根据公版程序自己编写的，安装也还方便。

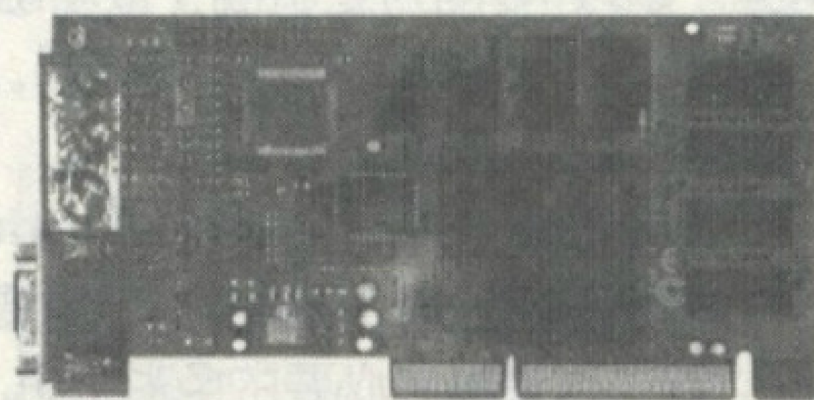
丽台 WinFast 3D S320预计市场零售价为1400-1500元。

3. 创新 Graphics Blaster Riva TNT

Graphics Blaster Riva TNT是全球第一款正式上市的Riva TNT显示卡，与率先推出Voodoo 2一样，创新这回又出了一次风头。与上两种产品相同，GB TNT也使用了8片共16Mb 125MHz-SDRAM。GB TNT取消了TV Out功能而只设VGA输出端子。驱动程序完全支持D3D、OpenGL两大3D API且进行了优化处理，同时还加入了丰富的屏幕设定功能并附增VCD播放软件。其中值得一提的是由Sonnetech推出的Colorific软件，它可以让用户自己设置屏幕色彩的亮度、对比度和RGB三色比例。Colorific已经预先设置了十多种显示模式以适应不同的需要，如游戏、播放DVD、VCD等。此外，新增的3Deep工具也挺有意思，使用它可以设定不同3D游戏的亮度并可在一定程度上改善游戏的画质，这对于那些光亮不足又没有提供设置功能的3D游戏较有用处。

创新 Graphics Blaster Riva TNT预计市场零售价为1600-1700元。

4. 致福 (GVC) GBA-600



致福(GVC)公司在台湾算是比较有影响的厂商，大陆的用户可能对它生产的“猫”印象更深一些，其实致福生产的硬件产品种类很多，这款GBA-600卡做工十分精细，给人十分“干净”的感觉，笔者拿到的样卡没有视频功能，最高支持1900 × 1200的分辨率，屏幕刷新率为85Hz，硬件完全支持Direct 6.0、OpenGL、ICD 3D等加速平台，特别针对AMD公司的3DNOW!技术进行优化，支持MPEG Ⅰ和Ⅱ视频解压技术。

特别值得一提的是GBA-600采用完全的简体中文的产品包装(包括使用手册等等)。对用户来讲真是福音! 从这一点也可看出厂商对用户负责的态度。

致福(GVC) GBA-600预计市场零售价为1400-1500元。致福公司还专门同国内电脑界一流的专业服务公司——“蓝色快车”签约，为广大用户进行维修服务。

5. 帝盟 Diamond Viper V550

帝盟这名字本身就是质量的保证，这也是它的产品虽然售价较高却拥有很多购买者的原因。但它的这款Viper V550却总是给人一种“犹抱琵琶半遮面”的感觉，或者在短期之内我们不会在市场上见到，预计零售价在2000元以上。

二、S3的Savage 3D家族

在显示卡领域，S3公司一直是以中低档市场为主。然而在竞争日趋激烈的今天，如果再徘徊在这个档次上，路将会越走越窄。想登上王者宝座的S3当然不会甘心于此，在98年的5月14日，S3正式公布了Savage 3D芯片，完全以强者的姿态出现，让世人对S3的市场策略做出了新的评价。

Savage 3D是一款128位AGP 2×芯片，采用0.25微米布线工艺，这是目前显示卡中最小的布

线宽度。Savage 3D支持8Mb的125MHz-SGRAM或SDRAM，集成250MHz RAMDAC，虽然比Riva-TNT少了些，但通过下文将要介绍的S3TC技术，可至少获得相当于24Mb的纹理缓存。另外，S3还专门为它研制了最新的绘图引擎，可以说是多年来的技术结晶。其中较为引人关注的是以下几项：

三线过滤（TF，Trilinear Filtering）

过滤是在处理3D图像中一种重要的技术，它可以过滤掉不必要的色彩杂讯，从而使3D图像看上去更为整洁纯清。在以往的3D加速卡中，一般都以双线过滤来进行纹理映射操作。而在Savage 3D中则使用了"单一运算周期三线过滤架构"，在得到每秒处理125万像素的同时，大幅度提高了画面的品质，让3D物件看上去更具真实感。这说明S3并没有单独强调速度，而将图像质量也放在了重要地位。

S3纹理压缩（S3TC，S3 Texture Compress）

这是Savage 3D最为显著的一个技术特征。S3TC是S3独自开发的新技术，它使用了一个崭新的算法和管理机制，在将3D纹理数据调人描绘管道（RP，Rendering Pipeline）之前在纹理管道（TP，Texture Pipeline）中进行压缩，此时也将进行TF处理。这样，3D纹理数据在显存中所占用的空间将大大减少。据S3所公布的资料显示，采用S3TC后纹理数据容量被压缩到原来的1/6。对于8Mb的显存，一般最多将4Mb用于帧缓存，而另外4Mb则用于纹理缓存和Z-Buffer，但通过S3TC技术则可获得相当于24Mb的效能，大大提高了性价比。目前，在微软的Direct X 6.0中也已将S3TC定为标准的压缩技术，可见它是一项非常有用的技术。但这也就意味着要想使用Savage 3D就要先安装DirectX 6.0。

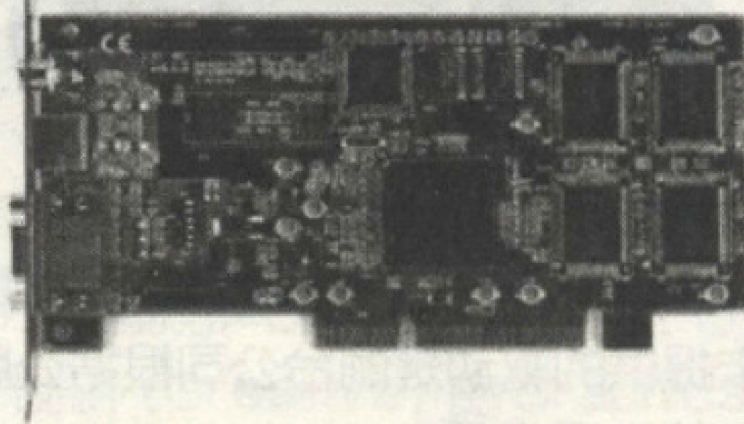
S3TC所带来的好处是很明显的。首先，可以向相同容量的显存中调人更多的纹理数据而不用使用主板内存，保证了加速性能。其次，可以在保证处理相同容量的纹理数据的同时增加帧缓存的容量，从而可以支持更高的显示分辨率。

高效AGP执行模式

为了配合440LX、440BX等芯片组全面发挥AGP的效能，S3重新设计了AGP执行模式（AEM，AGP Execute Mode）。这其中主要的改进就是加人了AGP纹理数据提前搜索技术（ATLA，AGP Texture Look Ahead），它的作用就是当绘图引擎处理完当前帧图后自动寻找下一个纹理数据，以减少因APG传输延迟而让引擎等待的可能，从而使数据的传输效率变相提高，让Savage 3D具有4倍AGP的效能，目前有不少报道说Savage 3D是AGP 4×的芯片，就是从这误解出来的。

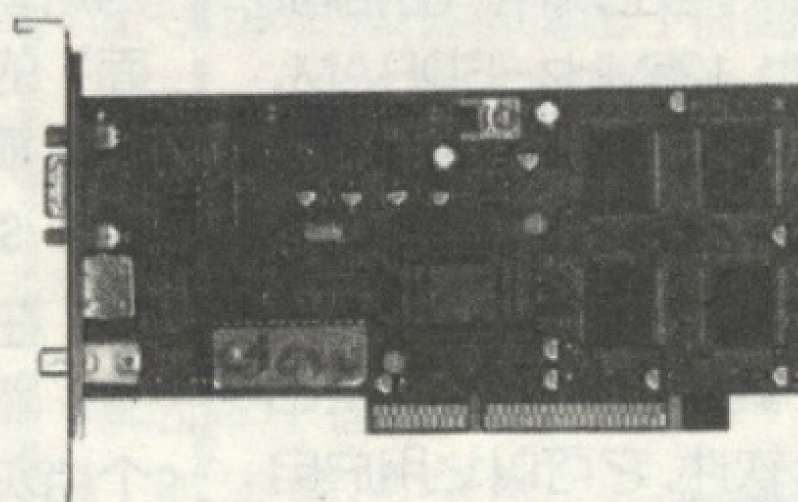
另外，在Savage 3D中还使用了显示画面自行调整与补偿技术（MC，Motion Compensation）可大大降低对CPU的占用率，而且它也是世界上目前唯一设有VIP影像接口加速器的产品，使数据传输率达到了60Mb/S，非常适用于DVD播放与其他需要大数据流量的图像操作。在其他方面，Savage 3D也提供了最高24Bit 的Z-Buffer运算精度、支持几乎所有的3D特效并整合了TV Out功能。

1. 耕宇的CRADEXpert GX3



在这块显示卡中，耕宇加入了大量的先进设计。板上集成有8Mb 125MHz-SDRAM（4片2Mb设计），配合250MHz的RAMDAC，可支持1600×1200 32Bit Color显示，具有TV Out功能。随卡提供了S3原厂的驱动程序和Power Strip桌面设置工具，此外还有Power DVD/MPEG-2解压软件与AGP 2.0完整规格的PC板。售价大约在800元左右。

2. 致福（GVC）GBA-400



致福（GVC）GBA-400卡上具有S端子视频接口、AV视频接口，可与电视机、影碟机等输出设备连接，随卡赠送S端子视频电缆。

致福（GVC）GBA-400采用8M频宽高达3.2G/s的125MHz的SGRAM（4片2M设计），在实测中性能略强于耕宇的CRADEXpert GX3，零售价大约为950元。

如果将价格因素考虑在内，Savage 3D算是效果比最好的产品了。

编者话 还记得初次看到旋转分割间离的网页效果时的惊异和赞叹，如果您也象我一样喜欢变动不居和对新技术敏感，那么本期摘编的两篇文章或者能让你对动态HTML有个概念。

动态HTML漫谈

文\飞翔鸟工作室·VB Boy

史前Html白描

＊ 1961年，Internet开始以某种形式出现。

＊ 70年代中期，美国许多政府机构、研究部门和大学都加入了互联网(当时称为ARPAnet)，但是却各自运行各自的网络，陆军网络是由DEC建立的，空军系统是由IBM建立的，而海军则为Unisys建立，由于各自为政，相互之间急需一套网络协议使各个部门实现通信。

＊ 1974年，一个叫作Vint Cerf和另一个叫作Bob Kahn的人发表了一篇关于解决这一问题的论文，并且就此开始了研究，1982年该方案终于出台，就是现在无人不晓的TCP/IP协议。

＊ 美国国防部很快就宣布将TCP/IP协议作为军队互联网的标准协议，TCP/IP被应用到很多计算机系统，包括个人计算机，这正是它今天如此流行的原因。

＊ 1991年，美国明尼苏达大学建立了一种称作Gopher（地鼠）的系统，它和现在的World Wide Web很相象，立即就被人们接受并随之流行起来。但因为Gopher缺少丰富多彩的图形和可跳转的链接，人们希望有新的系统出现。

＊ 1992年，World Wide Web建立，它是Gopher概念的一个扩展，但有了许多改善。它融入了图形、文本和字体等类型，还有最重要的——超文本链接。World Wide Web使用了3项新技术：

＊ HTML来描述Web页（HyperText Markup Language)。

＊ 传送页面的HTTP协议（HyperText Transfer Protool)。

＊ 一个用来接收、解释并显示HTML的Web浏览器。

＊ 这时急需一个Web浏览器，否则以上的种种设想都是空谈。1993年，美国伊里诺伊大学的NCSA发行了Mosaic浏览器，并且迅速传遍了整个互联网，几乎当时的因特网上人人都用Mosaic。有了浏览器的支持，World Wide Web上的个人站点也得到了大大的增长，1993年，互联网上有约130多个站点，6个月后，增长到600多个，而现在没有人说得清到底有多少站点，恐怕只能用百万或千万计算。

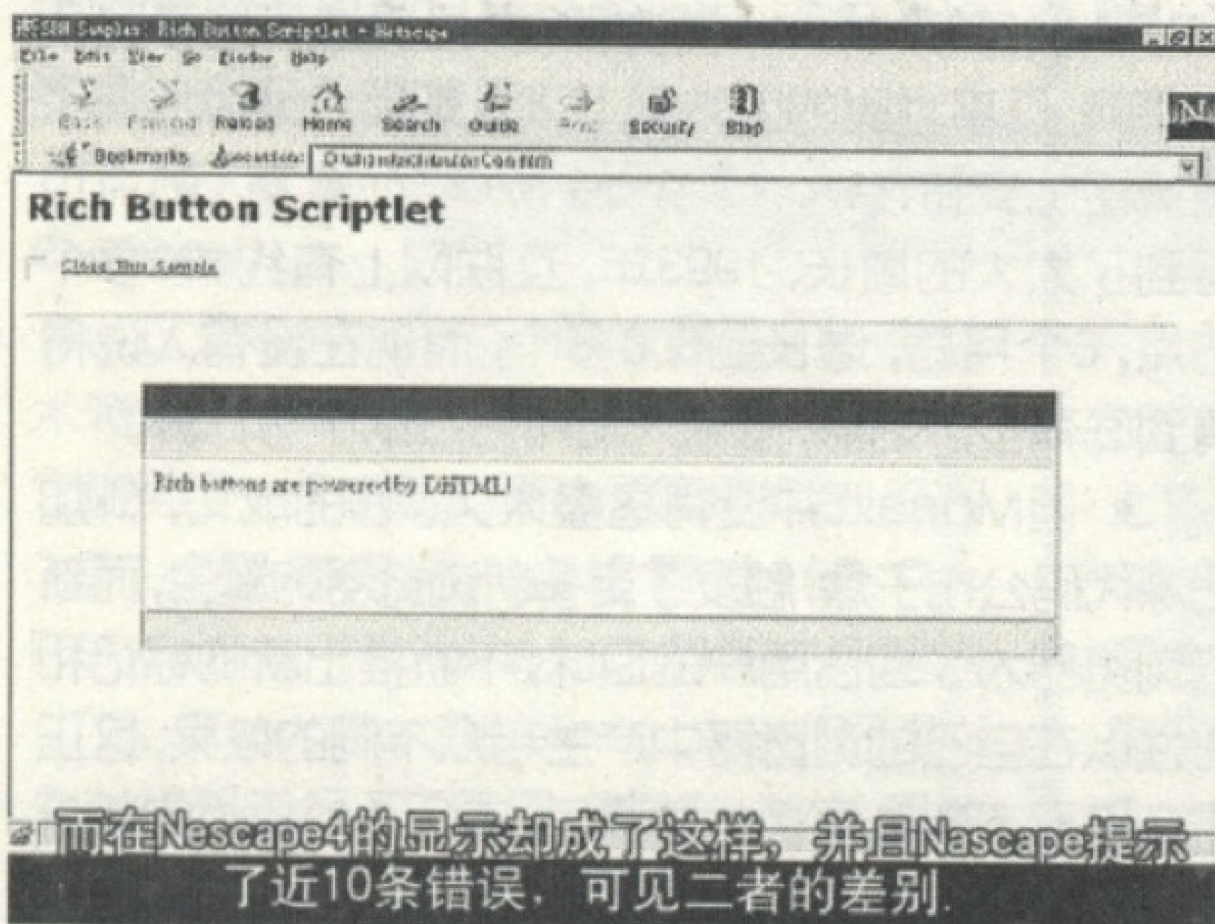
＊ 但Mosaic并没有昌盛太久。它的成功，外加把源代码公布于众，触发了更多新浏览器的诞生，而新的浏览器为了迎合用户的口味，不断推出新的标记和特性以在自己的浏览器中产生与众不同的效果，这正是浏览器不断升级换代的原因。不久，Mosaic的部分成员离开了NCSA，组建了Netscape Communications Corporation，并很快推出了基于Windows、Macintosh和Unix平台的Netscape Navigator的第一个版本。由于具有许多新特性并且免费试用，Netscape Navigator很快成为Web上最流行的浏览器。这时已是操作系统霸主的Microsoft也看到了Web浏览器的巨大潜力，虽然迟来一步，但凭借其雄厚的技术和操作平台的协助，其产品Internet Explorer也很快成为流行的浏览器之一。

作为Web载体的HTML语言并不是编程，更不是什么新产物，如果你用过旧式的字处理软件就一定会明白，HTML中大都使用成对的标记，注释标记间的内容。如<B>这是粗体字</B>，以标记“B”开始，到“/B”结束，标记之间的文字被浏览器以粗体字显

示,因为这种标记有开头并一定有结尾,所以HTML又被称为容器式的注释语言。在HTML文档中利用许许多多的标记互相嵌套、搭配,就成了丰富多彩的Web页。但是,HTML页仅只是页面而已,设计再精美的页面也是干枯无生命的,浏览者只能阅读到页面上存在的信息,而这些页面却不会响应浏览者的操作,和同时期盛行的多媒体比起来要逊色多多。尽管浏览器厂商不断为HTML添加新的标记,但这并不能起实质性的作用,因为这些标记的形态太固定了,无法有太多更改。

新技术的崛起

为了解决这个问题,人们又提出了新的方法:CGI、Java和Javascript。



而在Nescape4的显示却成了这样,并且Nascape提示了近10条错误,可见二者的差别.

CGI是只Common Gateway Interface(公共网关接口),它是描述Web服务器连接外部程序并产生新Web页面的一个标准界面,也许这样说你很难明白CGI是何物,但CGI在网络中却无处不在,最常见的就是我们在个人主页中用到的留言簿(GuestBook)。由于CGI程序不是编译完成的程序(不象我们经常用到的应用程序,它们都是编译完的程序,可以独立运行于相应的操作系统),所以CGI又被称为脚本程序,它通过服务器上的程序解释器运行,更直观地说就是用户把数据由HTML页面传送给服务器上的CGI程序,由CGI程序对其进行处理,把处理完的数据再传送给网页或其它的数据库。虽然CGI程序很有用,但由于它的执行需要经过两次传送,速度一般较慢,并且对较多的数据处理耗费的时间更多,而且,如果想用CGI程序对页面作出动态的响应,比如把鼠标指针放在超链接上改变其颜色简直就是不切实际的,可以说CGI并不能满足人们的全部需要。

Java是SUN公司开发的一种高级计算机语言,也是近来热门的话题之一。其流行主要是因为编译完的Java程序几乎可以在所有的操作系统上运行,有"一次编译,到处运行"的美称,但我们在这里主要说的是Java程序中的一种Java Applet,Applet是小程序之意,它不是独立的程序,而必须借助于Web浏览器嵌入到HTML页面中去。Java具有高级语言的所有特性,可以在页面中实现很多动人的效果,但在实际中Java是否适合HTML呢?Java虽然可以通过某些方法控制页面中的元素,例如表单(Form),但十分复杂,而且Java是作为类似于插件嵌入HTML页面的,要通过浏览器对Applet的初始化才能使用,速度上也就很难令人接受,而且,当Java Applet中需要加载图片或大量数据时,速度慢得可以做任何类比。

Javascript是一种有些类似Java的脚本程序,最早的Javascript是同Netscape Navigator一同推出的,至今Netscape已经推出了它的2.0版本(Microsoft也推出了它的Javascript,简称Jscript,虽然Microsoft对外宣称Jscript和Netscape的Javascript100%兼容,但实际情况并非如此,Internet Explorer对Javascript有不同的解释,但在大多数方面Jscript和Javascript还是互相兼容的),它不象CGI程序,是可以包含在HTML页面中,因此省去了中间的通讯时间,速度相应较快。Javascript是一种面向对象的编程,也就是把页面中的元素当作对象,当用户对元素做出动作时就会触发相应的事件,但由于HTML在刚开始制定的时候并没有想到会在页面中插入程序,也就没有赋予HTML标记元素可成为对象的功能,Javascript虽然号称面向对象,但却很少有元素可以允许它进行控制,可谓英雄无用武之地。另外,Javascript是一种结构很松散的语言,不象很多高级程序那么严格要求格式,并且作为脚本一些高级语言的功能被省略了,Javascript虽然简单易学,但要它能具备绘图、管理数据库的功能还有很长的路要走。

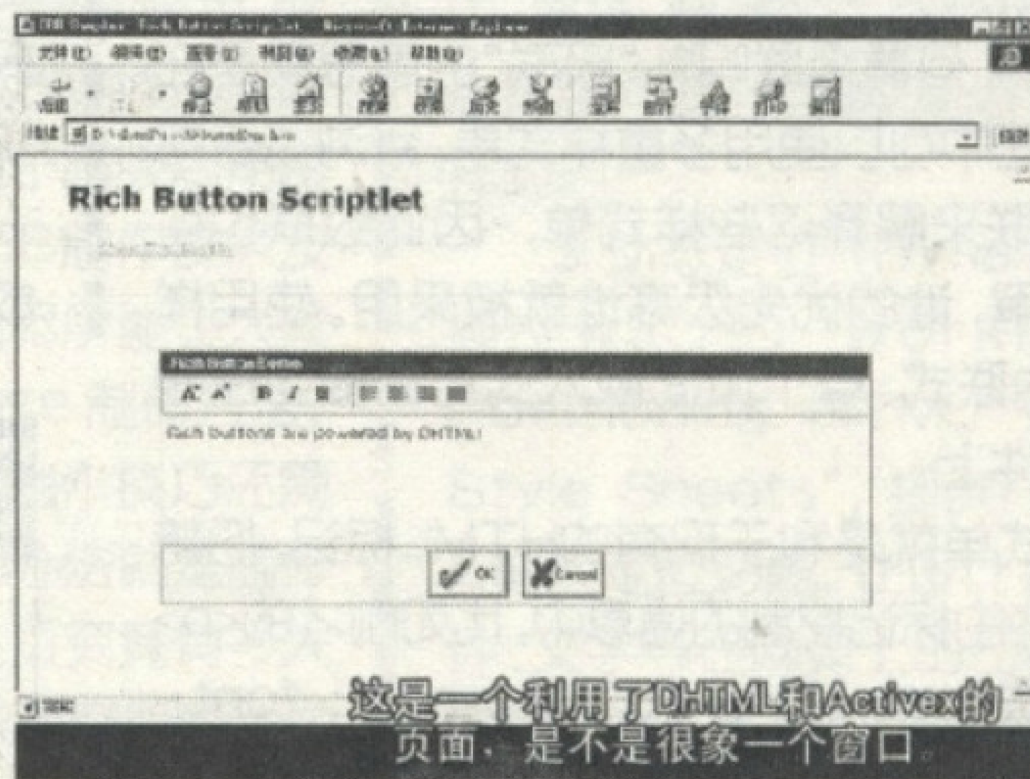
在CGI、Java和Javascript的带动下HTML页面已经开始动了起来,但动得很生硬,难以令人满意。而且各种浏览器使用自己的标准,也就产生了许多For Netscape4 Only或者For Internet Explorer4 Only的站点,应该有个组织统一一下



HTML的标准了。说到标准就不得不提到W3C(是The World Wide Web Consortium的简称),W3C可不是一个刚刚成立的组织,它早在HTML诞生之日起就存在了,是负责开发World Wide Web公用标准的世界公认机构,它主要负责更新HTML和HTTP标准以及与其相关的问题。W3C有许多会员,其中包括Microsoft、Netscape(很奇怪的是Microsoft和Netscape直到1997年才加入W3C并承认标准)和SUN等大公司,W3C从会员处得到意见,并根据得到的信息调整标准,它既是一个开发者,也是一个协调者,会员的浏览器都必须遵守W3C的标准。应该说W3C是一个很公正的机构,但是成效如何呢,Internet Explorer4上显示正常的页面到了其它浏览器上往往就走了样,同样的事情也发生在Netscape Navigator上,但平心而论W3C还是功不可没的,如果没有它的努力,现状更不知会如何了。

在W3C公布的最新的HTML标准4.0(代号Cougar)中,罗列了许多有关动态行为的提议,从Navigator2和IE3以来版本中的脚本设计就一直没有被正式承认,HTML4.0改变了这一状况,并把Javascript作为Web页面默认的脚本语言。HTML4.0为动态HTML提供了便利的条件,但是这里最好先解释一下什么是动态HTML。

动态HTML(Dynamic HTML,简称DHTML)没有一个确定的含义,从广义上来说,凡是对用户操作能作出反应的就可以叫作动态HTML,狭义点说就是指HTML4.0规定的方法。Microsoft和Netscape两家公司对于DHTML的看法也有很多分歧,首先对其名称就看法不一,Microsoft称它为Dynamic HTML,而Netscape则称为dynamic HTML,二者在这种细枝末节上都不肯让步,其曾对外宣称的大力合作云云,可谓言不由衷。



这是一个利用了DHTML和Activex的页面,是不是很象一个窗口

W3C为了构建DHTML,制作了一个文档对象模型(DOM),这样听起来可能觉得DOM是一个庞大的工程,其实DOM只提供了一种浏览器识别标记和页面元素的方法,以及检查和改变页面的性能。DOM并不是一个新名词,早在Navigator2的时候它就有了,只是现在的DOM要更复杂,涵盖的内容也更多,Netscape和Microsoft也有自己的DOM模型。从表面看,Microsoft的DOM和Netscape的大同小异,但它可以通过文档的all属性访问页面上的每一个元素,它能做到Netscape的DOM所做不到的事情,就是将事件引入每个元素,尽管此模型只有Microsoft一家提出,但它已经明确包含在W3C的提议之中。

在W3C公布的DHTML标准中,把DHTML分为三个部分:Javascript、适合的浏览器和CSS。

在HTML4中为标记加入了新的属性ID和CLASS,Javascript可以方便地控制页面中的元素。刚才介绍过Javascript是一种面向对象的语言,而"面向对象"的一个最重要的部分就是对事件的响应,事件是浏览器对用户动作的检测和响应,例如鼠标经过元素或离开元素,在现实生活中事件也是无处不在的,例如"头撞墙"是事件,结果就是"好痛",Javascript中也是一样,当鼠标经过一个超链接时引起的文本的变色就是这样,而Javascript中规定了13个不同的事件以处理不同的情况,这样就可以准确地响应用户的操作。

现在浏览器的种类不少(90%以上的用户都在用IE或Navigator),但适合DHTML的浏览器可就没几种,就连Navigator4对DHTML亦是力不从心,只有Internet Explorer4对DHTML有上佳的表现,所以就目前DHTML的现状来说,制作精彩的效果并不是什么难事,但到了其它的浏览器上往往不堪入目,这也是妨碍DHTML发展的原因,其实为什么要有那么多种浏览器呢,有一种足矣,我们的大部分时间都耗费于网页在不同浏览器之间的调试之中,甚至超过了网页本身的设计时间,这真是一种极大的浪费,但愿今后浏览器之间的兼容能做的更好。

以上两个部分已是我们熟知的了,但CSS为何物呢?听我慢慢道来。

CSS是Cassading Style Sheet的简称,有的书上把它称作级联样式单,还有的译作层叠样式单,简称样式单或风格单,但究竟什么是样式单呢?在以前的

HTML标准里（HTML3.2以前），标记是固定的，要改变一个标记的属性必须用另一个嵌套，比如有一个<p>……</p>段落标记，要把中间文字的颜色变成红色还要在两头加上一个<Font color=red>和</Font>，在样式单中可以直接定义<p>标记中的颜色为红色，这样在所有用到<p>的地方，文字颜色自动就会变为红色，这称为自定义风格。也许你会说“没有什么特别的嘛，为什么一定非要用样式单呢？用原来的方法也可以做到。”其实我只是举了一个很简单的例子，样式单的功能远不止此，首先，为了整个页面的风格一致，使用样式单会大大简化输入的工作；样式单可以完成许多以前HTML无法做到的效果，比如利用margin-top属性，可以把它设为负值，这样就可以造成字体的重叠，而且在最新公布的CSS中还有许多特殊的效果，可以配合Javascript用非常简单的方法实现，比如图片的淡入淡出，这是以前脚本程序难以想象的；最重要的是样式单为Javascript提供许多可供操作的属性，要想达到动态效果少了它们可就寸步难行。

有些人可能要问：何谓级联呢？“级联”的意思就是在一个单独的Web页面中可以使用多重样式单，且浏览器可以根据一定次序级联来解释这些样式单，因此级联也可以按照优先级来理解，谁的优先级高谁就被采用。使用样式单有三种方法：内联式、单个页面嵌入式和链接到控制件或外部样式单文件上。

所谓内联式样式单就是利于现有的HTML标记，把特殊的样式加入到那些由标记控制的信息中，比如刚才的<p>标记例子可以书写成“<p style="color : red ; font-style : bold">”，这样段落中的文字变为红色粗体。

嵌入式样式单和Javascript一样可以嵌入到HTML文件的头部中去（<html>和<body>标记之间），使用<Style>和</Style>容器装载，例如：“<style> p {color : red ; font-style : bold} </style>”，这样会对页面中所有<p>标记都起作用。

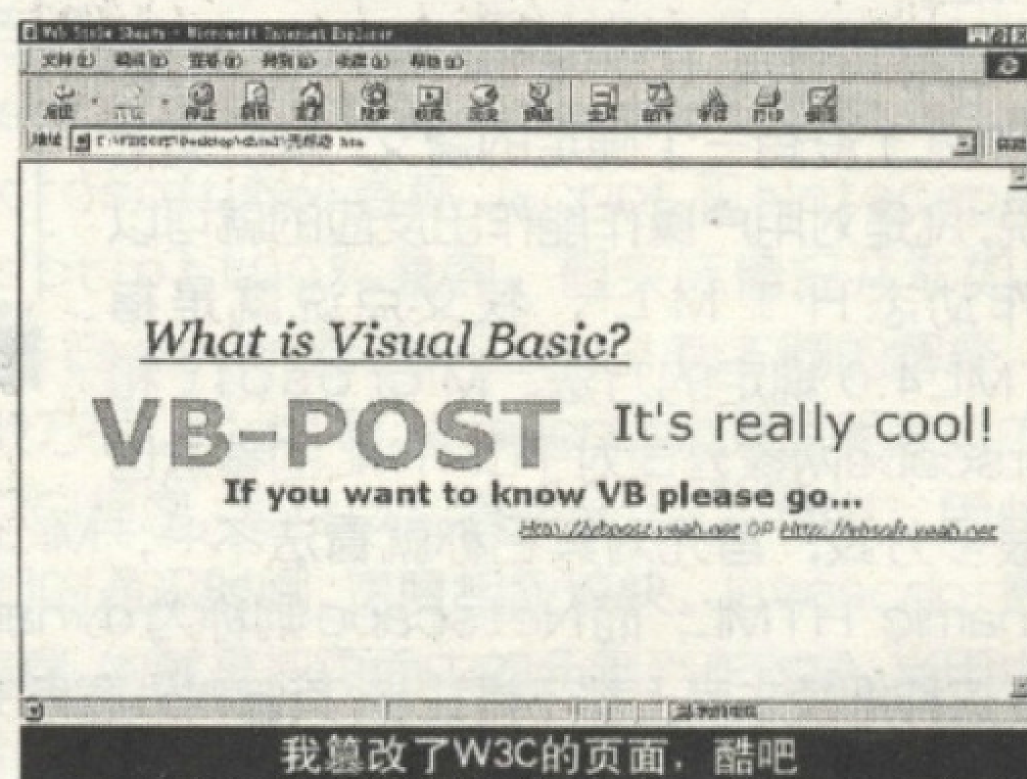
外部式样式单是一种保存在外部的样式单文件，外部文件以.CSS为扩展名，例如“<link rel=stylesheet href="main-sheet.css" type="text/css">”。

这三种方法可以混合使用，浏览器将以优先级的方法取决采用哪种样式。

W3C在去年（1997）公布了CSS1的标准，又在今年5月公布了CSS2标准，目前只有IE4和Navigator4支持CSS。

说到CSS就不得不说说JSSS，JSSS是指Javascript Style Sheet，它是Navigator所特有的一种样式单方法，是从Javascript演化而来。JSSS的标准和CSS的标准有细微不同，但在书写上就大相径庭了，它在声明的时候和CSS用相同的标记（<style>），只是后面需要注明type="text/javascript"，而且也可以用刚才说到的内联等方法加入样式单，利于JSSS设计出和CSS同样效果的页面，所不同的是JSSS可以在其中用一些逻辑判断方法，例如if语句。但由于JSSS只有Navigator支持，所以我建议使用CSS。因为两种浏览器都支持它，只在Navigator不能正确显示CSS的地方再用JSSS补充，JSSS和CSS是可以在一起使用的。要提一句的是，Navigator还有一个独特的标记<layer>，现在还没有任何迹象显示W3C会承认这个标记，但是W3C也有一个方法解决层的问题，不同的是用<span>或<div>标记可以实现，但在Navigator里这种标记是不被承认的，所以如果把层用在HTML页面中就要加上双保险，既符合W3C又要兼顾Navigator。（再次感叹只生一个好！）

Javascript、浏览器和CSS组合起来就成了DHTML，在FrontPage98中已经加入了



我篡改了W3C的页面，酷吧

一些现成的DHTML方法，DHTML的内容有很多，但运用DHTML要合情合理，不要进入到主页中看到所有的元素都在空中飞（哇，飞蝗），适当地使用DHTML可以起到画龙点睛的作用。

好了说到这里，不知道你是否已经明白什么是DHTML，现下完全符合W3C的浏览器只有IE4，今后DHTML的功能会更强大，ActiveX、Vbscript、VRML会不会成为浏览器的有机组成部分，即将发行的IE5和今后的Navigator5会不会兼容，我们有得瞧！



天骄烘焙机——动态HTML篇

天骄创作室：书生、顽懿

一九九八年是Internet飞速发展的一年，也是WEB制作技术逐渐走向成熟的一年，从最初的HTML静态页面，到Java、Javascript、ActiveX的运用及至如今DHTML、CSS等一系列动态WEB制作技术的兴起，一切的转变竟是如此之快，那段手写HTML代码的日子已恍如隔世，我们甚至不及回首。感谢《大众软件》这本陪伴我们成长的杂志，虽然由于出版周期的限制我们无法将最新的WEB制作技术及时介绍给大家，但我们将竭尽所能让大家更多了解实用的Homepage制作方法，想要熟练掌握Homepage制作技巧还需要各位不断地实践，最好的办法就是制作个人主页，测试一下你的主页究竟有多大的魅力。在开场白的最后，我想向所有到过天骄主页下载Java Applet文件的朋友致歉，由于天骄创作室最主要的硬盘损坏从而使过去所有的文件均无法恢复，让不少朋友白跑了一趟。我们将竭力把过去所介绍的Applet文件重新搜集回来，今后所有的Applet也将尽可能都搜集在《大众软件》的光盘之内，请各位放心。如果您已经开始不满足于过去那平平淡淡的静态页面，那么这一期我们将带领大家走进DHTML的绚丽世界。

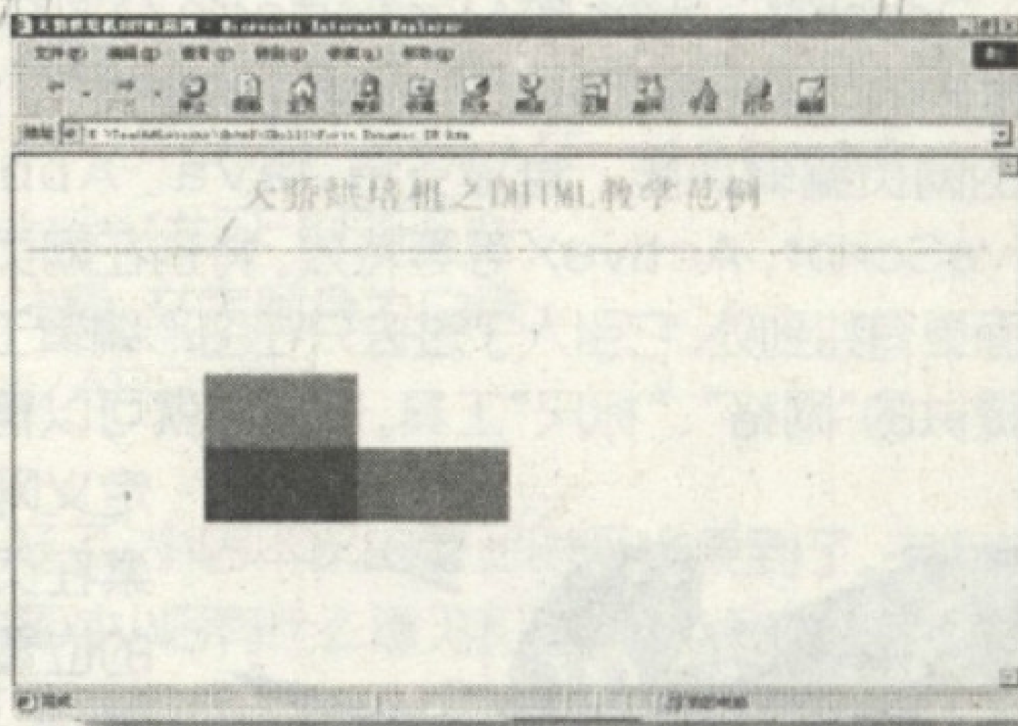
虽然DHTML给急剧膨胀的万维网带来了全新的变化，但由于Netscape和Microsoft对其分别制定了不同的标准，给广大网页制作者带来了诸多不便。为了更好地掌握DHTML技术，首先将两大浏览器对DHTML的支持程度做一下区分，让我们先来看看Microsoft IE4对DHTML的支持：

1.动态内容(Dynamic Content)：动态地更新网页的内容，可“动态”地随时插入、修改、或删除网页的元件，譬如文字、标记等。

2.动态样式单(Dynamic Styles Sheets)：通过W3C的“Cascading Style Sheets”(级联样式单，简称CSS1或CSS)，提供了设定HTML标记的字体大小、字型、粗细、字型样式、行高度、文字颜色、加底线或加中间横线、与边缘距离、靠左右或置中、缩排、背景图片或颜色等排版功能。而“动态排版样式”，可以“动态”地随时地改变排版样式。

3.动态定位(Dynamic Positioning)：通过W3C的“Working Draft on Positioning HTML with Cascading Style Sheets”，提供HTML元件在X、Y、Z轴的定位功能，让设计者可以放置影像、控件、文字等在网页上的任何位置上。而放置在不同的Z轴上，设计者就可以产生重叠的效果。

4.内建资料处理(Data Awareness)：无须复杂的程序，无须花费服务器太多资源，即可让网页设计者即时处理文档。



5.内建多媒体支援：IE 4.0结合CSS与内建的ActiveX Controls，提供多媒体支持的功能，包括转换特效、滤镜特效、路径控

制、顺序控制、动画、制图、播放声音和影像等多媒体功能。

再来看看Netscape Communicator 4.0对DHTML所提供的支持:

1.动态排版样式(Dynamic Styles Sheets):支援W3C的"Cascading Style Sheets"(串联式排版样式,简称CSS1或CSS)和自创的"JavaScript Style Sheets"。

2.Dynamic Layers:提供图文定位、改变图文重叠顺序、控制隐藏或显示图文、移动图文的功能,让您设计出"动画"的效果!

3.Dynamic Fonts:提供由服务器下载字型的功能。

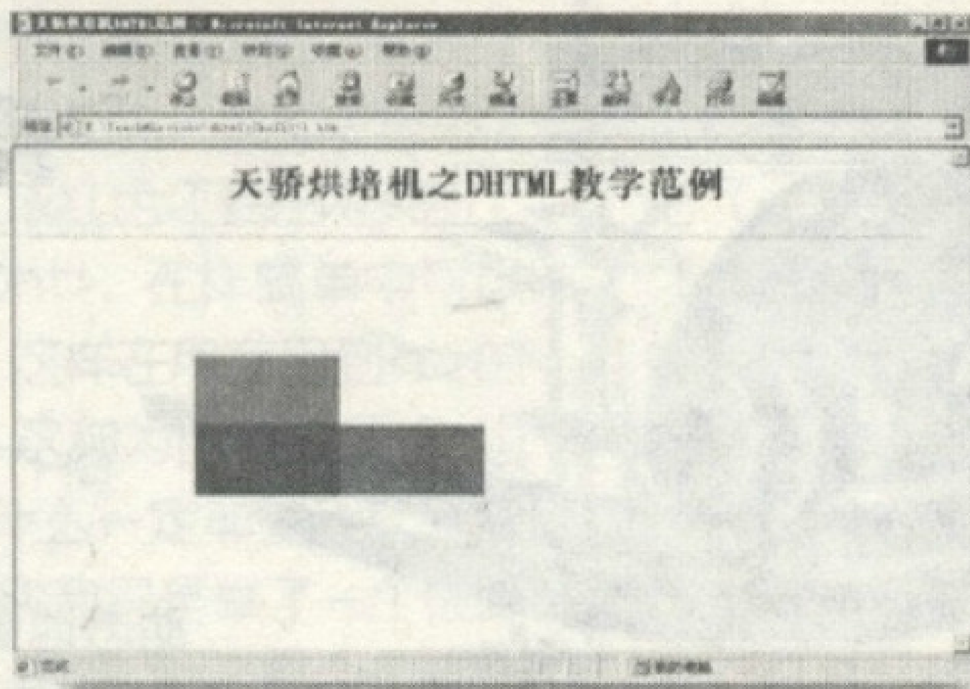
从上可见虽然IE 4.0和Navigator 4.0都提供了"Dynamic HTML"的支持,但是事实上两者除了"Cascading Style Sheets"的规格相近外,其余都相去甚远。因此当你设计DHTML页面时必须充分考虑到兼容性的问题,而从近期浏览器发展的趋势来看,IE大有取代NETSCAPE的势头,因此我们建议大家在学习DHTML技术的时候,把注意力放在写IE兼容的网页上。

各位只要略做尝试就会有庐山面貌实在难得一见的感觉?的确,烦琐的Dhtml代码让我们每个业余选手觉得困扰,那么今天就轻松一下,用一个十分方便的工具来创建梦幻般的Dhtml页面!

DreamWeaver 1.2

DreamWeaver是Macromedia公司在1998年推出的可视化网页编辑工具。该工具提供了几乎全部的网页编辑功能,直接支持Java Applet,JavaScript,ActiveX等等特效。特别在网页布局方面更有独到处,它引入了过去只在图形编辑工具中才提供的"网格"、"标尺"工具。这样你就可以精确地定义网页元素在页面上的位置,可谓真正的"所见即所得"!配合





该软件的TimeLine工具,更能轻松地开发梦幻般的Dhtml动画!

下面我们就用一个实际程序的开发过程来进行一次"梦幻"旅程。

我们打算做这样一个动画:天骄的标志将从页面的左上角出现,然后斜斜地移动到页面右下角,当到达右下角的时候,标志消失,在消失的地方出现"天骄创作组"的标题。

步骤一: 建立层。

我们知道普通的页面元素是不能随意运动的,所以在Dhtml的概念里引入了层的概念,这一点上期我们已经告诉大家了。所以要建立可以动态改变的元素,我们必须把该元素放在层里面定义,就象把水放在容器里一样,水不可以随意移动,但容器却可以随意运动!好了,我们先建立"容器",这里要建立两个容器,一个存放图标,另一个则存放标题元素。

在菜单insert下找到layer,点击两次,这样就建立两个层,点击层上面的井号加亮一个层。请注意文字工具条,现在它已经变成了层工具条。在该工具条里我们可以定义这个层的一些基本属性,请在Layer对话框里输入这个层的名字:pic;然后选择普通工具条里的图形工具,把天骄标志放入pic这个层里。调整这个层的大小,以适应图标的大小,并把这个层移动到页面的左上角。

接下来定义另一个层,这个层的名字叫title,在层里加上属性为<h1>的标题:"天骄创作室",并把title层移动到页面的右下角,请把这个title层的Vis属性定义为hidden。

步骤二: 定义路径

接下来按F11,启动Layer控制条:控制条里有两个层:title,pic,对应我们已经建立的两个层。加亮pic层,在TimeLine点击右键,选择Add Object。这样就把pic添加到TimeLine控制条里了。缺省的TimeLine是15秒,表示这段动画将持续15秒。拖动pic对应的横向紫色控制条,可以延长或缩短动画时间。在这个例子里,请将时间延长到30秒。然后将纵向红色的开始标志拖动到30秒处。将pic层从左上角拖动到右下角(就是title层所在的地方)。可以看到页面上出现了一条斜线,这条斜线表示了pic层在这三十

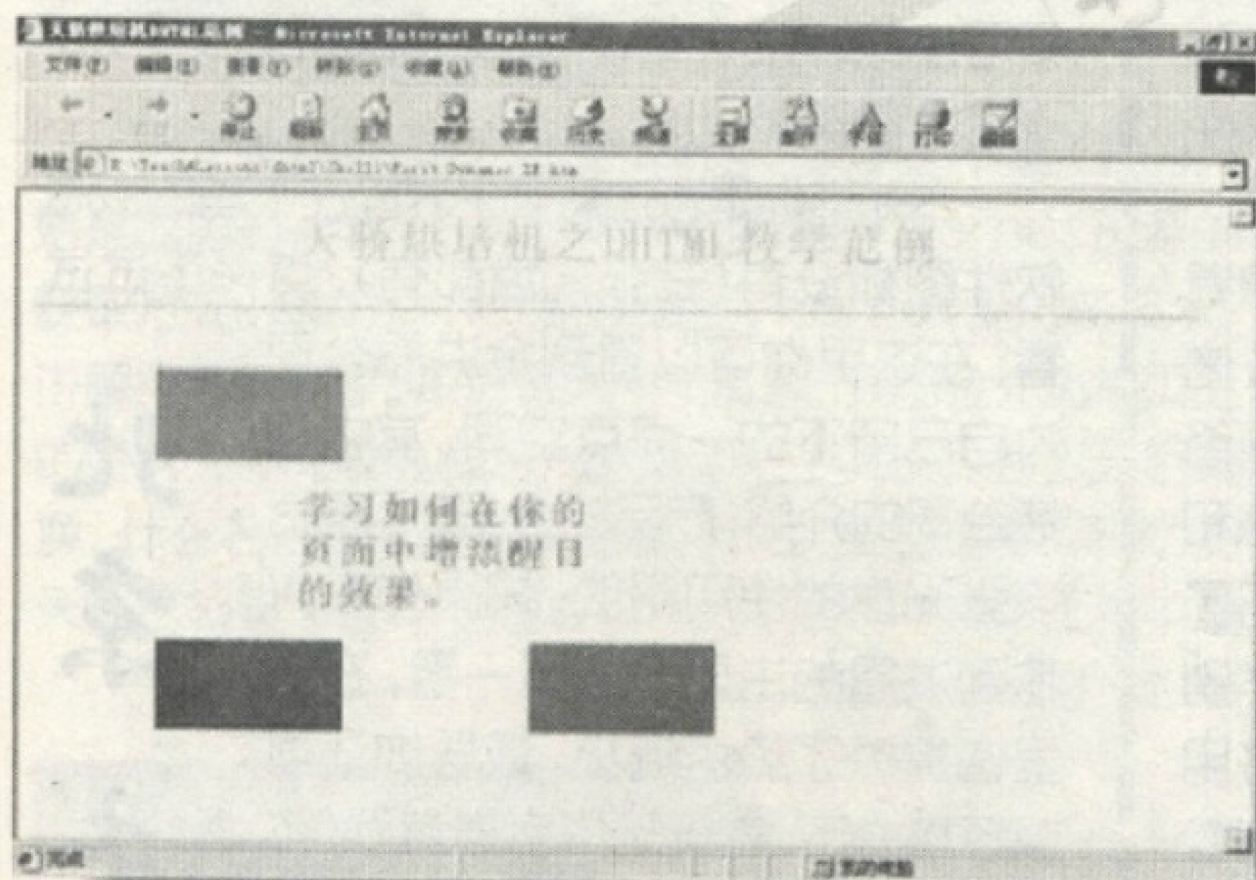
秒里的运动路径。然后将pic的Vis属性设置为hidden。

请同样地把title层也加入到TimeLine中，将动画时间设置为三秒，开始于30秒，终止于第32秒。

步骤三 大功告成

在第31秒的title层控制条上单击右键，选择Add KeyFrame，定义一个关键帧。第31秒的title控制条上将会出现一个小圆圈表示定义成功。然后将title层的Vis属性设置为：Visible，表示可见。这样基本的动画就算是做好了！在TimeLine中移动红色的时间控制条，可看到整个动画的各个"分镜头"。最后请在TimeLine控制条里选中Autoplay，这样在页面一载入浏览器这个动画就可以演示了！

网友们，看了上面的介绍，是不是觉得使用DreamWeaver开发Dhtml动画要比写Dhtml代码来得简单？的确，有了这个工具，似乎是可以写出各种各样的动态效果。



Java咖啡香：

小店继续供应醇浓地道的Java咖啡，请继续品尝：

火焰文字

这可不是用Photoshop之类的图形工具做出的效果，而是我们的一杯特色咖啡哦！请去天骄主页下载这个fire.class文件，然后在你的Html文件里加上这些代码：

<APPLET CODE="fire.class" WIDTH=128 HEIGHT=48>

注释：文件名为fire.class。

<PARAM NAME="coolingfactor" VALUE=1>

<PARAM NAME="coolingrows" VALUE=60%>

<PARAM NAME="coolinglimit" VALUE=80%>

注释 以上三个属性定义了火焰的强度。

<PARAM NAME="text" VALUE="着火">

注释 文字为"着火"

<PARAM NAME="textfont" VALUE="Helvetica">

注释：字体为"Helvetica"

<PARAM NAME="textsize" VALUE="24">

注释 文字大小为24p

<PARAM NAME="textcolor" VALUE="#FFFFFF">

注释 文字颜色为白色。

</APPLET>

好了，小店本次的营业时间也要到了。不知道各位顾客对小店有什么意见和建议，如果有的话，请一定通过投诉热线tianjiao@online.sh.cn和guyii@online.sh.cn告诉我们哦！文中的class文件和演示文件可以在http://www.see.online.sh.cn/tianjiao/和http://net.sh.cei.gov.cn中下载。

畅通无阻网上行

现如今上网成了时髦的事，于是各种“指导丛书”之类的东西也就越来越多，东西多了自然就会良莠不齐，让初学者一时无所适从。《畅通无阻网上行》无疑是其中的佼佼者，厚达200余页的说明书和三张光盘将有关网络的知识事无巨细地呈现在你面前。

第一张光盘是入门篇，内容包括走近Internet、跟我学上网和闯入Internet。在这里会介绍什么是Internet等基础知识以及上网所需各种硬件（Modem）、软件（Netscape、IE）的准备、安装和使用，对网络协议的设置、Netscape和IE的安装和使用更是给出了详尽的说明，应该说掌握了这张光盘所述的内容，你就是个合格的上网者了。





第二张光盘是应用篇，内容相对要丰富得多，包括拨号上网、用WWW浏览器看世界、电子邮件、文件传输、用Netterm上BBS、网上查询、网上通话、Internet游戏、制作个人主页等。这张盘所述的内容相对来说就“高深”多了，即使是网络的资深使用者也不见得都了解，大家就各取所需吧。

第三张光盘是资料篇，来看一看，说不定能找到你要想看的资料。至于具体内容吗，包括选择代理商、选择Modem、信息检索、浏览器插件、Internet工具、常用软件的安装、网络精华集萃和建造Intranet等等。在这里提供了大量网络信息和网络软件，介绍了2万余条各种类别的网址，一些好用的网络检索工具，为读者在网络上的搜寻节约了宝贵时间。500个中文站点的图片、100个使用技巧、50个网络趣闻、十种网络浏览器插件的应用，十几种常用软件的安装方法，各种常见Modem的技术资料……，资料篇是真正的宝库，无论是网络新手，还是网络行家，不拥有此光盘，真是一大遗憾！



从这三张光盘内容的分配就可以看出制作者的良苦用心，使用者可以根据自己对Internet的了解来选择使用哪一张光盘，如果你是个初学者，当然应该循序渐进；如果你对网络已有所了解，那么大概只需要看第二张光盘了；即使你是超级高手，第三张光盘的资料库对你也一定有用。

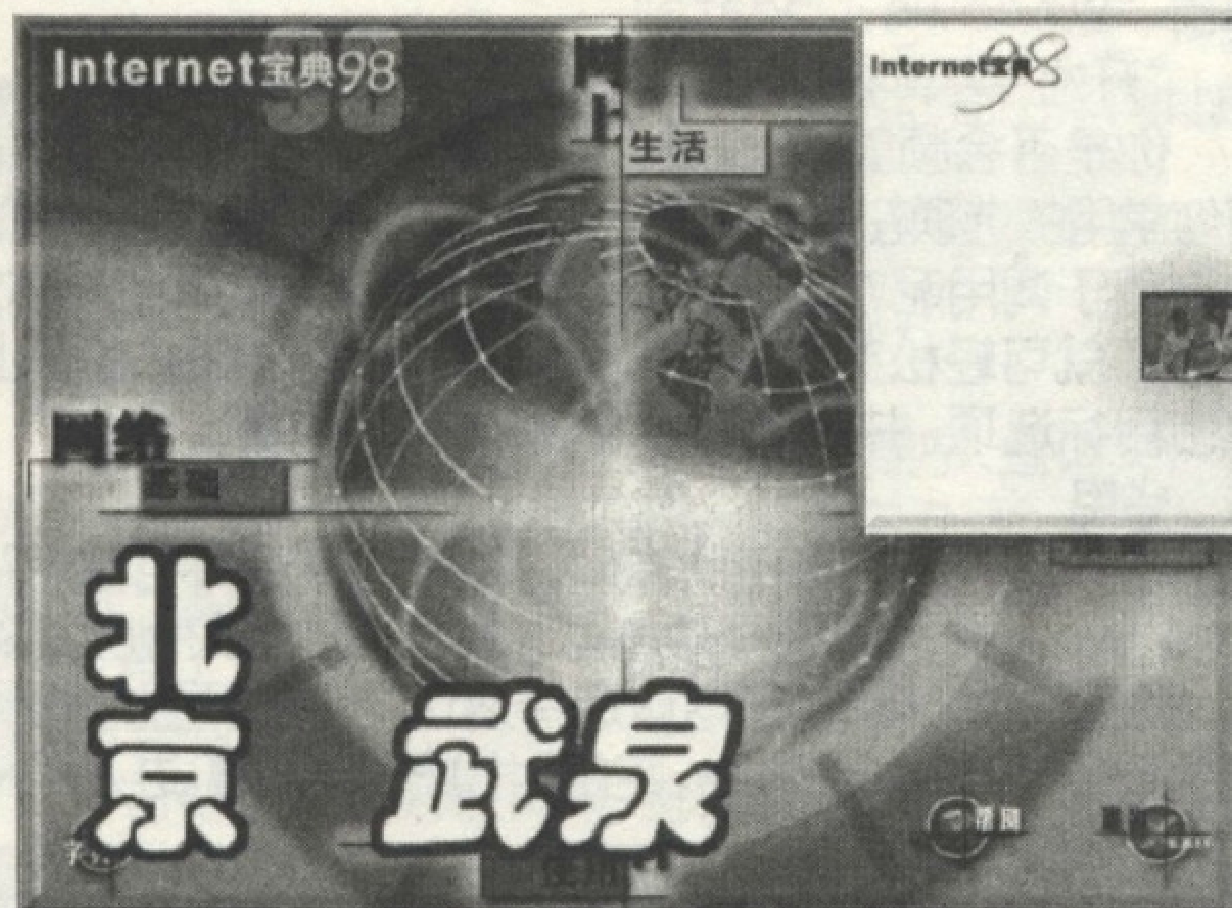
光盘的界面做得朴素大方，讲述时采用很平易近人的交互模式，一切操作都直观地表现在屏幕上，通俗易懂，对细节也尽可能的详细介绍，只要按部就班地学下来，一定大有收获。

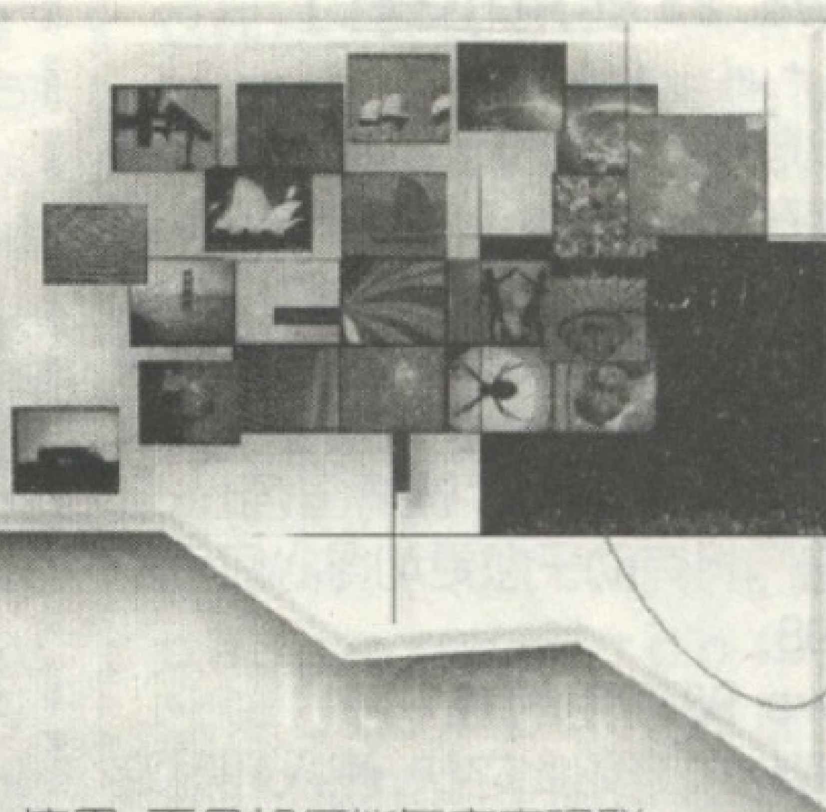
不知道你是否注意到主界面左下角的洪恩软件图标没有（三张光盘都有），点一下试试看，在这里你可以看到金洪恩公司为自己留下的一点点空间，其中包括公司的介绍、产品的介绍，还包括该张光盘的使用帮助。如果你有兴趣到洪恩的主页上去看一看，在这里也提供了热点链接。最后你还可以轻松一下，去玩玩华容道游戏，不错吧！

网络深入人们生活的步伐是不可阻挡的，或者你也需要“畅通无阻”吧。

北京 未名

INTERNET宝典98





经常听别人说，要想上网简单之极——只需一块“卡”、一只“猫”，一部电话，再到ISP申请一个帐户便OK！果真如此EASY吗？

于是，挖空心思地想和INTERNET坠入情网，可总觉得挺难，毕竟网络知识少得可怜。书店书架上一本又一本讲解细致彩精的“砖头”书挺多，多得让人茫然，书中那些繁杂的功能，密密麻麻的文字了无生趣地“躺”在那里，不禁让人失去钻研下去的信心和耐心……虽然并不奢求成为“Internet大师”，但也绝不想当“Internet白痴”，于是不断寻寻觅觅，终于选中了一张多媒体光盘——《Internet宝典98》。

点击“运行光盘”后，立即被该光盘独具匠心的创意深深吸引。眼前不停闪动着毫无规律的数字，耳畔不断响动着节奏感十足的音乐，不禁让人深刻体味到处于数字化信息时代网络学习迫在眉睫……

“网络基础”——从头学起

对于“上网”我俨然是个新手，又深信不疑“好的开始是成功的一半”，从Internet原理到Internet资源的获取方式，从Internet的形成到Internet上的新技术，讲解得简单明了。每每进入一个专题，我都会先将每页上的讲解文字尽收眼底，什么局域网、广域网、什么分组交换、什么名目繁多的各种协议、什么“今日主宰WEB，明天将占领整个世界”的JAVA、什么Internet工具中最激动人的发展GOPHER……



“准备上网”——切入主题

对于初次接触Internet的新手，最感到困难的并非有关Internet资源的使用，而是如何能与它实现联接。坦白地说，许多网虫们不屑的问题，即是我心腹大患，像上网对计算机的配置有何要求？养只什么样的“猫”好？买回来的“猫”怎样用？由于提供Internet接入服务的ISP越来越多，面对那些服务项目各不相同，收费又千差万别的ISP，该如何选择？选择时应主要考虑ISP的哪些方面？……

“网上生活”——全面了解Internet

抱着《Internet宝典98》，我再次产生了“守得云开见月明”的感叹！Internet的起源、发展、现状；Internet对我们现有生活的冲击；Internet的完美无瑕；Internet的未来……渐渐地透过《Internet宝典98》使我对Internet的认识不再支离破碎，不再以偏概全……

“软件使用”——即学即用

在使用《Internet宝典98》的过程中，最使我激动不已的是它所介绍的软件都是最最实用与必要的，而它所运用的方式又是最轻松与明白的。

就这样，我学会了浏览器的使用、E-mail的收发、CuteFTP的用法……时常听别人谈论网络的种种奇妙，这才发现原来上网使用的软件也很神奇。

旁边的收音机里播放着张学友的《情网》，我不禁跟着唱起来“……轻易就把我困在网中央，我越陷越深越……”

Windows 98实用小窍门

广州 周振华

Windows 98是微软公司推出的最新操作系统平台，它是建立在Windows 95之上并加以创新的32位操作系统，具有更好的性能，运行更加快速、可靠，操作更加简单，与Internet完全集成，并支持最先进的硬件技术和娱乐平台。Windows 98能够真正使用户"做得出色，玩得开心"。下列小窍门将有助于您更加得心应手地操作Windows 98。

保持Windows 98常用常新

计算机业的变化总是如此之快，使人们很难预期什么时候应当更新系统中的文件。因此用户要花许多时间不时地去访问不同的网站，看是否有更新的内容，以使计算机拥有最新的硬件驱动程序和操作系统。而Windows 98新增全新"Windows Update"功能，用户只需到一个集中的基于网站点查询及下载关于Windows 98的更新程序列及信息。Windows 98 Update将不间断地自动查询您的计算机中的系统文件，并在需要更新时作出提示。Windows Update通过简便的途径额外提供的更新信息，使Windows 98的用户获得增值服务。使用Windows Update功能，只需要击"开始"，然后在菜单下单击"Windows Update"。



"开始"菜单中的选项的优化排序

你是否会频繁调"开始"菜单下的某一选项呢？如果将您常用的选项在菜单的最上端是否比排列在三级次菜单中更易于调用呢？现在，你只需在"开始"菜单上，通过"拖拉"就可轻松实现选项的重新排序 在"开始"菜单上单击目标选项，并把它"拖"到你希望的位置。

省电

在计算机处于等待状态时，为什么要浪费电源呢？Windows 98的电源管理功能可以直接有效地控制电源消耗。根据硬件的情况，您可以选择通过自动关闭显示器和硬盘来省电，或者在开机一定的时间后使计算机进入等待状态。具有方法如下：

1.在"开始"菜单上，指向"设置"，然后单击"控制面板"

2.双击"电源管理"

3.在"电源方案"区域，根据您使用计算机的形式，选择一种设计。

4.如果需要，可以在"设置"区域对预先设定的电源选择进行调整。

注 要使用电源管理，你的计算机必须支持这些特性。进一步的信息，请查询随机附上的有关文件。

改变桌面图标

有了Windows 98，你就可以改变桌面上的图标，甚至于把桌面看作一个WEB主页时，把它们隐藏起来。具体方法如下：

1.在"开始"菜单上，指向"设置"，然后单击"控制面板"。

2.双击"设置"按钮。

3.在桌面图标区域，选择你想要改变的图标，然后单击"改变图标"。

4.选择你想要用的图标，或者单击"浏览"从不同的地方寻找图标。

5.若要去掉桌面图标，选择"当桌面被视作WEB主页时"。

录入内容过多?

你是否对键入冗长、枯燥的WEB地址感到厌烦？"www"是否也未必被列入你的快捷键方式名单？现在不必再为此烦恼，有了Windows 98，键入WEB地址变得易如反掌。利用下面的窍门，在你需要访问WEB时，可节省时间并减少录入量。

1.输入域名，比如Microsoft，然后按"CTRL+ENTER"。IE将在你所录入的内容前后自动填入"http: //www.....com."

2.如果不能确认网站是以".com"、".edu"、".org"结尾，就输入域名然后按回车键。IE游览器斜通过留缀不同的扩展名，来获得正确的WEB地址。如果找不到你所输入的域名加".com"的网址，它就会再去试".edu"，如果还不行，IE就会再去找以".org"结

尾的网址继续寻找。

3.你如果需要编辑一个网址，请按“CTRL+左方向键”或“CTRL+右方向键”，光标就会很容易地在由该网址的句号隔开的几部分之间移动。

当你键入一个以前访问过的WEB地址时，AUROCOMPLETE可自动填入该地址。

定制任务栏

是否想定制你的任务栏，使得运行程序、查询文件和访问Internet等所有任务均可在同一环境中进行？如果和程序按钮在一起的任务栏中包含一个地址栏或连接栏，那将妙不可言。有了Windows 98，你就可以任意定制“任务栏”，以满足所有的需求。

1.右键单击任务栏背景，指向“工具栏”，然后选取你想要增加的“工具栏”：一个“地址栏”，一个“连接栏”，一个包括桌面所有项目在内的工具栏，或者一个“快捷方式栏”。

2.你也可以利用任一个文件夹创建自己的工具栏。右键单击“任务栏”，指向“工具栏”，然后单击“新工具栏”。从所列项目中选择一个文件夹。一个包括该文件夹中所有项目的工具栏将被加入你的任务栏。

3.你可以把新的工具栏“拉”到你桌面上任何位置。

4.通过右击任务栏，然后再单击项目，你便可以很容易地将工具从任务栏中移走。

Windows 98注册表的备份与恢复

安徽　陈国良

从Windows 95开始，Microsoft在Windows中引入了注册表（英文为REGISTRY）的概念（实际上原来在Windows NT中已有此概念）。注册表是Windows 95及Windows 98的核心数据库，表中存放着各种参数，直接控制着Windows的启动、硬件驱动程序的装载以及一些Windows应用程序运行的正常与否，如果该注册表由于鞭种原因受到了破坏，轻者使Windows的启动过程出现异常，重者可能会导致整个Windows系统的完全瘫痪。因此正确地认识、使用，特别是及时备份以及有问题时恢复注册表，对Windows用户来说就显得非常重要了。

Windows 98对注册表的备份及恢复又做了一些改进。本文拟就注册表的基本概念、特别是如何备份及恢复Windows 98的注册表谈谈有关认识。

关于Windows 98注册表

我们知道，Windows 3.X是用扩展名为.ini的配置文件来保存系统及应用程序的各种初始化配置信息的。每当Windows 3.X启动时，系统都会从两个最重要的.ini文件即Win.ini和System.ini中读取各种初始化信息对整个系统的软硬件环境进行配置，从而正常启动整个Windows系统。一般来说，Win.ini文件中主要包含着控制Windows用户窗口环境的信息（如各硬件的驱动程序等），我们可以利用文本编辑器通过修改这两个文件来调整一些软硬件的配置以适应自己的需要。

从Windows 95开始，原来保存在以上二个初始化文件中的有关信息，都被移到了系统的注册表中，这样注册表就成了Windows系统关键信息的集中存放地，而原来的System.ini和Win.ini二个初始化配置文件，则因Windows系统还需兼容老的16位Windows应用程序而仍然在Windows 95及Windows 98中保留着。

正因为注册表的功能十分强大，所以我们可以通过编辑注册表来实现很多常规方法难于实现的功能。比如可以通过在HKEY-CURRENT-USER\Control panel\Ddsktop中，建立一个名为“Menushowdelay”的串值，取一个以毫秒为单位的数值，比如取500重新启动系统后就可将开始菜单对鼠标移取弹出一级菜单的反应时间快慢调节为0.5秒。但也正因为注册表是各种关键住处的集中存放地，所以如果编辑不当，就会造成一些难于预料的后果。

Windows 98的注册表本身结构与Windows 95一样，一般包括有几个都是以HKEY开头的主键分支，各分支中保存着相应的软硬件信息，对于具有一定水平的Windows用户，可以通过对其中某个分支中多级层次结构状的次级主键及某键值名和键值进行增、删和改动等编辑来实现某一功能。关于具体如何利用这一功能，很多杂志上以前都有过介绍，这儿就不多叙述了。

Windows 98注册表的备份与恢复

在Windows 95里，注册表由保存在Windows目录下的System.dat和User.dat二个具有只读隐藏属性的文件所组成，前者中饮食有系统硬件和软件的设置信息，而后者则保存着与用户使用环境有关的信息，它们均可以由运行Windows目录下的注册表编辑器（Regedit.exe）来打开及进行编辑。Windows 95每次开机时，均会自动在这二个文件所在的同一目录下以System.da0和User.da0之名（均为只读隐藏文件）为这一注册表文件做备份，以便用户在万一需要时用作注册表的恢复之用。要特别指出的是：System.da0和User.da0在系统重新再启动后，实际上已用原注册表文件作为蓝本进行了覆盖备份，所以这时的备份文件从严格意义上来说已无备份恢复之价值了。

在Windows 98中的Windows目录下，仍有System.dat和User.dat两个文件用来存放系统注册表信息，但都已没有了System.da0和User.da0这二个备份文件。因此在Windows 98中，注册表的备份及恢复工作与Windows 95就有了一些不同。下面笔

者就根据自己的使用体会，来谈谈在Windows 98中对注册表进行备份及恢复的几种常用方法。

一、直接进行备份及恢复

这是一种很原始的方法，即直接将所需之System.dat及User.dat二个文件拷贝存放在硬盘某个指定目录下或直接拷到软盘上作为备份，恢复时再将该备份替换覆盖回原处即可，当然在备份及恢复时都需对这两个文件的只读及隐藏属性进行相应的修改操作。需注意的是，一般情况下由于Windows 98的注册表（包括System.dat和User.dat二个文件）往往有近2M甚至更大，用一般1.44M的3寸软盘来存储备份是放不下的，所以必须利用压缩软件，将其压缩后才能放入1.44M软盘中。当需要恢复时，还需要用解压缩软件将其解开后再放入Windows目录下替换覆盖原注册表数据。

用这种方法的好处是如因注册表问题而导致系统瘫痪，开机后无法进行Windows系统时，可用应急启动盘进入Windows 98自带之DOS7.1界面后，用常规的DOS操作来将存在硬盘或通过解压缩软件将软盘中的备份覆盖回原处，恢复原备份时注册表的正常数据。

二、利用注册表编辑器自带的导出及引入功能

运行Regedit.exe打开Windows 98注册表后，利用“注册表”的“导出”及“引入”功能也可以用来备份或恢复注册表信息。

具体方法为：打开左上角“注册表”下拉菜单，点击“导出注册表文件”项，在出现的“导出注表文件”对话框中，键入欲备份注册表的文件名及其保存位置，再按“保存”按钮即可。需恢复注册表时，用同样的方法打开注册表编辑器，打开“注册表”下拉菜单后点击“引入注册表文件”项，在出现的对话框中选中所需恢复的备份文件，再按“打开”按钮即可将该注表备份恢复回Windows系统了。

该方法主要适合于Windows系统还未瘫痪或能用启动时按F8键的方法，选择安全模式启动Windows 98系统时恢复注表之用，如因注册表问题而连Windows系统都进入不了时，则该法就无法应用了。此外因备份无法压缩而其大小又超过1.44M软盘容量，所以应用该法也只能将备份保存在硬盘里了。

三、用Windows 98中新增的注表自动备份功能

在Windows 98中，取消了Windows 95中每次开机时自动以System.da0和User.da0为名的二个文件来备份注册表数据的功能，而新增加了一个以．Cab（Cabinet）作后缀的压缩文件作为注册表备份的功能，具体使用如下：

备份：该备份过程是由Windows 98系统自动完成的。在用户当天第一次（注意当天二字）开机时，Windows 98将会自动将系统中原有的注表信息，包括System.dat和User.dat，甚至还包括了System.ini和Win.ini这四个文件都压缩成Cab形式的文件，以rb00*.cab之名存放在Windows\Sysbckup目录下（其中*为0—4的数字）。系统自动保存最近5开机天（注意不是5天）的注册表数据，超过5开机天时则自动挤掉最早日期的备份文件。

恢复：可以用Windows自带的Extract.exe（在Windows\command目录下）解开该压缩文件恢复替换回原注册表文件即可，也可用其他第三方解压缩程序如Winzip7.0等解开所需之rb00*.cab备份压缩文件覆盖回去。

该方法增加了注册表恢复的灵活性，可以对最近5开机天的注册表备份根据需要选择进行恢复。

Windows 98中新增的msconfig

在Windows 98中新增加了一个名为msconfig.exe的系统配置实用程序（该程序在Windows\system目录下），通过该程序可以很方便地进行Windows 98系统一些常用配置的编辑、备份、恢复及设置。该配置程序能很直观地帮助用户使用、维护及改变有关Windows 98启动时的一些装载配置设定，对一些初级用户来说应该比前面所叙之注册表的使用要更简单、直观和容易一些。

打开该系统配置实用程序后，我们可以看到有常规，config.sys、autoexec.bat、system.ini、win.ini以及启动这六个选项，分别简述如下：

第一个为常规选项。可以用来选择正常启动（缺少选择），也可以选择诊断启动——Windows启动时以交互式方法装载驱动程序及软件，还可以用选择性启动来由用户自行决定Windows 98启动时对一些驱动程序及软件项装载与否。后二种选择可以用来帮助用户在系统启动时完成一些特殊要求，也可以帮助用户用来诊断Windows 98启动时的不正常故障。在这个选项里还可以进行这些配置文件的备份及恢复工作，简单到只需按几下有关的按钮即可。

从第二到第五个选项，提供了对config.sys、autoexec.bat、system.ini、win.ini四个基本配置文件的编辑功能，基本上相当于原来在Windows 3.X和Windows 95中用文本编辑器来对这四个文件进行的编辑工作，不过在这儿进行这几个文件的编辑要比用文本编辑器来得更方便安全一些。

最右边的第六个选项，可以帮助用户很简单地用勾选或清除启动项选择框的方法来自行决定某一启动项的启用与否。

初学者在进行以上工作时，还可以同时开启系统配置实用程序的帮助指南，来指导配置设置工作的进行。

应用问诊

北京文心问：

最近世嘉土星的游戏中的动画多使用CAE格式。例如《樱大战Ⅱ》、《基力之野望》等。普通的CPK播放和转化工具无法还原其声音部分，请问是否是CINEPAK版本的问题，还是需要专用的工具？

广东D Boy答：

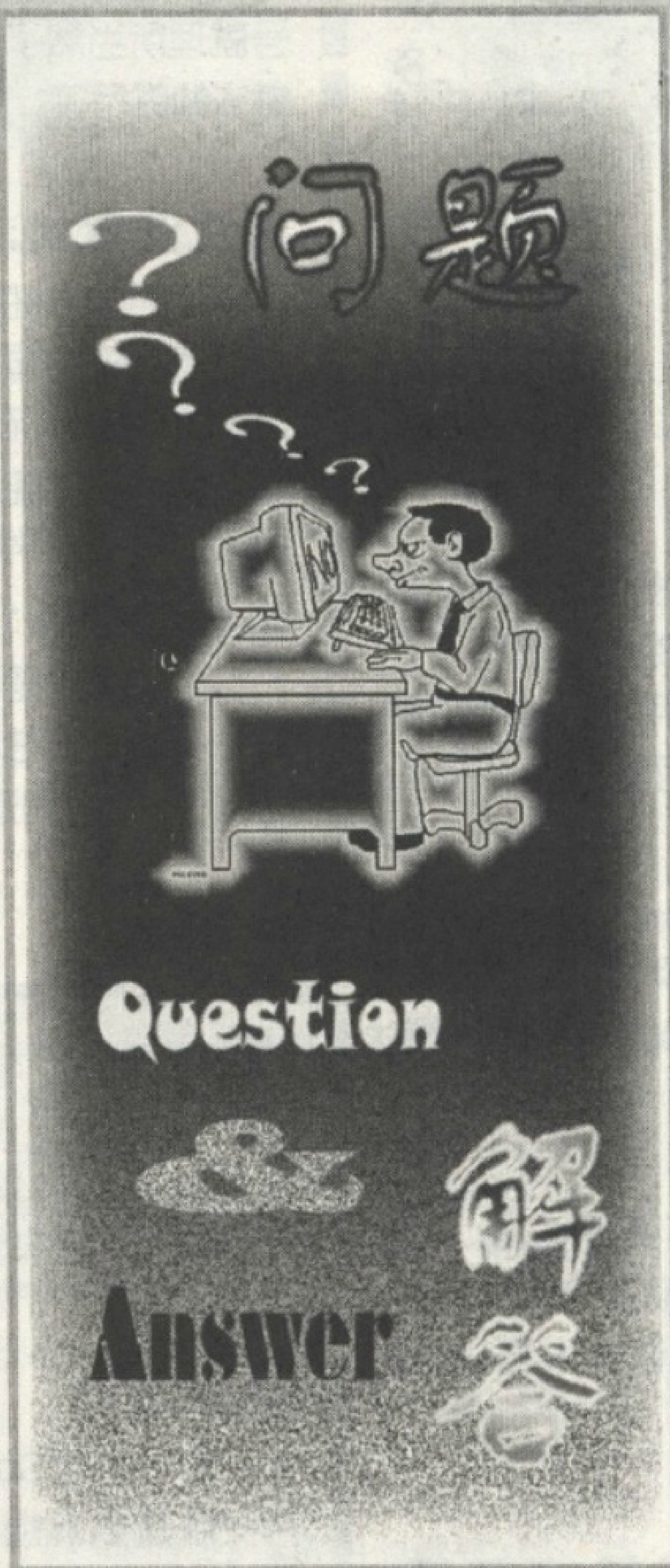
《樱大战Ⅱ》、《基力之野望》等游戏的CAE文件需CinePack Beta23版才可以正常播放！此工具可在：http://www.zg169.net/~dboylee下载!

黑龙江徐大镭问：

本人费尽全力后，终于将《超时空英雄传说之北方密使》打穿，但又被几个主人公巨幅漂亮的画所迷倒。本人为了截下此图用尽了气力，也只能截得一部分。特此求解，究竟用什么工具，怎么做才能将此图截全（图是从人物的脚开始慢慢上移直至头）？

北京文心答：

介绍个简单的办法，在图上移的过程中截两到三次，使图的每一部分都能被截下来，这样就能保证图的完整，然后利用图形软件PHOTOSHOP、WIN95的画图工具等把截下来的几张图拼合在一起，从而得到一张完整的图。



娱乐问诊

上海读者问

小弟正在攻《特警雄鹰》，遇一难题。第9个MISSION中，任务简报要求将装有BOMB的列车车头摧毁，以停止列车的行动。但每当我将TRACTOR摧毁后就引至整列车爆炸，MISSION FAILED！！！WHY？？？是否是个BUG？？？

无名读者答：

第九关在击毁火车头以前必须先排除炸弹（有红灯的火车），必须以战机机腹接触炸弹，然后将炸弹扔到附近的矿区，才能排除下一枚。如果时间来不及，可将最后一枚扔到附近也行。排除炸弹后再击毁火车头即可过关。

无名读者问：

小弟已在《魔法门Ⅵ》关了三个多星期。遇到了无数难题，均被我搞定，可现在碰到了一个极为变态的问题，让我快把头发都拔光。万望各位在百忙之中抽出一点点时间拉小弟一把（我的伊妹尔是yjingbin@sj-user.he.cninfo.net）。要不就告我是程序的Bug。我在布来克郡的巨蛇殿里离入口处不远遇到一个有传送器的门口，只要一过就被传回来，不知如何解决？谢谢！！！！！

大连阿贝答：

在入口不远处的门口有传送器，过不去的，但你非得从这里进去吗？你在去传送器的路上曾遇到一条住在下陷房间中的飞龙，还记得吧，这次你就得从这里走过去了。跳到这个房间里，在一处墙角会看到一个开关，按下开关，会打开一个暗门，至于以后，就不用我说了吧……祝你好运！

北京CHIAR问：

今年初一掷千金买了个Voodoo卡，从此就和《雷神之锤》纠缠不清。因为配置太低的缘故（P100、16M），GLQUAKE在水下竟然有贴图不全的毛病！水下的墙壁扭曲的厉害，和水面相接处就没有贴图，害

得作为完美主义的我没有办法玩下去啦。

哈尔滨孔凡旭答：

编辑Quake\Id1\下的Autoexec.cfg，录入以下内容

```
crosshair 1
m_filter 1
gl_picmip 0
gl_playermip 1
gl_texturemode GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST
gl_flashblend 0
gl_polyblend 0
gl_ztrick 1
gl_keeptjunctions 0
gl_subdivide_size 256
+mlook
```

存档，一切就妥啦！而且你还会发现就象有一期的《大众软件CD》上说过的，游戏中的屏幕上有了一个准星！酷吧！不过，你要是不习惯用鼠标控制视野的话，可以把其中的"+mlook"一行删掉。

Daimon问：

我用VOODOO2玩《世界杯98》时，一进入比赛画面就非常模糊，全场都布满了类似雾的东西，很难进行比赛，请问要如何解决？

暗黑之龙答：

这是因为你把CAMME值调得太高，在VOODOO的设置选项中，有红、绿、蓝三个CAMME值供你调节，一般都在1.3左右，若是调得太高，就会出现你所遇到的情况。

山东李欣问：

《星际争霸》中的ZERG族，如何能轻易发现敌人的隐形？

北京张发答：

ZERG族中的王虫可以发现敌人的隐形，只要你在基地周围或是部队中放入一只王虫就不会担心敌人的隐形了。

北京邢昊鹏问：

最近不知怎么回事，在玩《命令与征服》和《沙丘2000》时，按CTRL+数字键后显示器左下角便出现一些奇怪的符号，然后就无法给部队编号了，怎样才可避免？

暗黑之龙答：

这是因为你的输入法的快捷键也被设定为CTRL+数字键，于是当你按下之后就把输入法打开了，显示器左下角的那些奇怪符号就是输入法，不能编号就理所当然了。解决的办法很简单，把输入法的快捷键去掉就行了。

浙江读者问：

近日装入《侠客游III——未来之书》却无法存盘，当存盘时就会显示空间不够或驱动程序出错，不知如何解决？另外，在《未来之书》中有不少任务是必须知道几月几日才能进行，可我打开了各个窗口都无法找到，如何才能得知？

北京文心答：

无法存盘是因为缺少一个目录，只要在《侠客游III——未来之书》的目录中建立一个USER的目录就可以了。要想知道几月几日，请看信息窗口。

疑难求解 HELP

WHY WHY WHY WHY WHY WHY

读者LEE问：

有一游戏Spec Ops,中文名为《特殊任务》，第一关就遇到麻烦，不知如何"raid the enemy tactical OPS center"，用了各种炸弹也不行，万望指点一二。

读者罗纳尔多问：

我在玩EA的《绝地任务》时，把飞船上的一切事都做了，然后在行星登陆后碰到了一座山，就不知该如何进行了？身上的装备都用了还是不管用。

国产游戏何处去，精英汇粹出“江湖”

1998年11月1日，这个看似平平常常的日子，却将会在中国国产游戏发展史上留下重重的一笔。11月1日下午，由深圳金智塔电脑软件公司主办、《大众软件》杂志社协办的“国产游戏何处去”98北京座谈会暨大型PC游戏《江湖》测试研讨会在北京兆龙饭店召开了。

来自全国的游戏制作、销售及业内媒体的数十家代表出席了大会。深圳金智塔电脑软件公司总经理纪峥先生、《大众软件》编辑部主任裘聿纲先生相继做了精彩的主题发言。接着，来自国内游戏开发公司(小组)的代表、游戏代理商代表和涉足游戏报道的媒体代表也纷纷发表了自己的观点，以下为会议摘要。

纪峥(深圳金智塔总经理，原前导员工):《江湖》是一个类MUD的角色扮演游戏，导入了MUD的正负“神”的概念，具有150种NPC，其3CD的正式版预计定价为69元，希望能为国产游戏市场带来一个高潮。

王剑飞(北京智冠代表):《风云》在国内市场售出了16万套，可以说是国产游戏的成功之作。在发行的过程中有几点经验，1.要做到全球统一发行，(在台湾上市4天后就出现了盗版)。2.要加强游戏制作的质量管理，《风云》里有些小的BUG也对销售有影响。3.要低价，《风云》和杂志捆绑的低价位，带来了销量的增长。

刘洋(北京第三波代表):游戏的制作中要注意背景的渲染，目前国产游戏这方面比较缺乏；类型融合是目前的趋势，单一类型的将不太受欢迎。

徐冉(北京光谱代表):目前国内市场其实是很大的，关键是通路(销售渠道)没做好。

吴刚(北京尚洋代表):1.产品质量很重要，但是目前国内的产品从质量上的确无法和国际上的比；2.渠道问题要解决，怎样把正版游戏送到玩家手上；3.游戏的选题问题，一定要紧扣“游戏性”；4.计划的整体性，把一个产品当作系统工程来做；5.市场推动力，如何去推动整个市场。

刘刚(北京尚洋代表，原前导员工):目前的游戏制作人员“不能够对得起玩家”，向广大玩家致歉！

庞鑫(北京逆火代表):做游戏就是要投人，要全身心的投人！

叶军(杭州晶天代表):目前社会对这个行业还是有不理解不支持的，麻将不是成为体协的正式项目了么？什么时候游戏也能成为体协的正式项目啊(众笑)！同意逆火的观点，做游戏不能当作工作来做，需要全心投入。

裘新(珠海金山代表):我从珠海来，我发现大家都挺悲观的，可我很乐观。可以告诉大家，金山的《剑侠情缘》、《抗日地雷战》都没有赔本(热烈掌声)！我的观点:1.要把市场做大；2.目前的游戏比以前是好起来了，游戏的市场也比以前好起来了；3.盗版就是贪污，要树立盗版是“违法的”这个概念；4.是否可以考虑用盗版的模式，用盗版的价格来冲击盗版市场，我们自己来做盗版，行不行？5.建议以后大家做游戏一定要发试玩版；6.要提高每一个产品的质量，事实上大家都是一条船上的，任何一个国产游戏做坏了，势必影响其他国产游戏。

马平(上海金仕达代表):1.低价位未必可行，如果卖不出一定的量，开发商势必亏损；2.要增强正版软件的销售渠道，目前的情况是盗版比正版更容易买到；3.同意把市场做大的观点。

李红波(重庆苦丁香代表):《战国风云》做的很辛苦，如果销售渠道畅通，低价位是可行的。

龙哥(《电子游戏软件》代表):1.游戏市场分为2大块，包括玩家市场和大众市场，玩家市场相当小，而且品位很高，很少有游戏让他们满意。大众市场是一个消费类软件的市场，所以建议做一些大众化的游戏。国内的玩家要比国外的还精，他们都是盗版培养出来的，面向非玩家可能是一个不错的选择。2.电视游戏很受欢迎，移植电视游戏也值得诸位考虑。

阿猪(《新浪潮》代表):国内的游戏制作人不能靠“体谅”生存，体谅不是长久之计。

林广利(北京创意鹰翔代表):我认为目前的形势不错，好日子就要来了。不知道怎么做游戏的、支撑不下去的差不多都退出了。《生死之间II》将在12月5日上市，希望玩家们来验收这个国产游戏。

以上仅为部分代表的发言摘要，会上代表们就游戏的选材、开发、市场定位、宣传等问题展开了广泛而深入的讨论，因版面原因不能尽录。

经销商代表连邦公司杜锐先生向大家透露了公司的最新动态，为支持国产游戏的发行和销售，连邦公司成立了产品代理部，首批将代理发行《皇城霸业》和《战国风云》两款国产游戏。本刊的特约读者服务部晶合公司继《大富翁4》简体中文版获得圆满成功后，将代理最新国产战略游戏《生死之间2》。

大会是成功的大会，但正如本刊编辑部主任裘聿纲先生总结的那样：我们不希望对于国产游戏的支持仅仅停留在口头上，玩家的支持、媒体的关注、经销商的配合、以及最为关键的——制作人员的全心投入做出精美的游戏，才是国产游戏的出路所在。

“国产游戏何去何从”大讨论

读者来信选登

编者按:没有想到我们这次讨论活动竟然征集到如此多的稿件,特别是广大玩家的积极响应和纷纷来稿,的确使我们感到了广大玩家对国产游戏业的关切。本期收录了部分玩家来信的精华,在下期我们还将刊载游戏制作组及销售厂商的特约稿件。本次讨论的“第一当事人”——Sdiablo,见10月期杂志后便复信编辑部,于是我们决定再次全文刊载。尽管其中部分观点我们并不完全同意,但我们是提倡这种精神的,愿这次讨论能为带动中国游戏产业走出低谷、唤起更多人的关注起到一点作用。

Sdiablo:

贵刊能如此重视我的意见,实在感激不尽。这固然是我的一时气愤之作,但也是我心中一直存在的块垒,我个人认为,对于国产游戏的这一种近乎病态的支持是到了降温的时候了。

国产游戏处境的尴尬,开始于它“里程碑”式的失败。由此国产游戏的实际质量和广告的用词之间出现了一种歧形的关系(至少给我的感觉如此)。换而言之,越是响亮的名称就越可能是失败的作品,好象是国产游戏行业中的一次“大跃进”。按理说,这是一贴苦药,是可以让我们清醒的苦药。让我们可以认识到,国内软件开发方面与国外相比确实存在着相当大的差距,要弥补,不是靠广告,而是一个累积的过程,是不断吸取的过程。

由于国外同类产业的咄咄之势,“高起点”就成为了国内游戏开发的标准。当然好,但不切实际的“高起点”最后只会变成国产游戏的墓碑。《血狮》是掉下去了,粉身碎骨且遗臭万年。有这样的“前辈”示范,前导公司又接着演练了一出《齐天大圣》,我衷心希望不要再有别的国内开发者步他们的后尘。

支持的根本在于被支持者的内在质量。否则,支持就会变成国产游戏的恶梦,成为一个跳不出去的怪圈。开发出劣质的东西后不能痛定思痛,反而觉得光荣,认为自己是在为国产游戏的开发中作出了牺牲。一次也许可以,但天长日久,会带给别人什么想法呢?

好象有一家“金盘”或者别的名称的公司,开发了所谓系列的“爱国主义的游戏”,但质量如何呢?请恕我直言,那个“八一战鹰”根本无法和“ACES”相比,其他的也可以类推。国产3D游戏居然比不上国外几年前的游戏,我们该如何解答其中的疑惑呢?

如果质量是生存的基础,价格就是生存的关键。和国外同类产品相比情况如何我并不清楚,但就国内游戏价格来看,我认为是偏高了。尤其是如今新游戏层出不穷,每个游戏价格都要在百十元左右,那么在同样价格之下,人们如要购买正版,第一选择当然是比较可信的大公司,而不会冒险去买国内不出名的产品。我一个月大约1000元的收入,够我买几个游戏的?

商场如战场,甚至比战场还要残酷。在商场上,固然不能有“又要马儿跑,又要马儿不吃草”的想法,但是也不可能要我们永远花大价钱去养一匹“吃草不会跑”的劣马。

总之,质量和价格是国产游戏软件生存的根本之根本,抛开这两者来妄谈“支持”,是毫无道理的,是不切实际的,甚至是对广大关心国产游戏软件的游戏迷一种极大的侮辱。

而且,低质量高价位,不是骗钱又是什么?

说到这里,其实也就差不多了。但因为有个朋友看了我的文章后愤愤地说:“谁说关于血狮的东西并不多?”这样一来,我想还有个问题就要说清楚了。

当然,我可不想在谁对谁错这个问题上与贵刊辩个明白。这是非常无谓的。我所要指出的是:贵刊作为一本相当出名的杂志,所有的言行必须三思,广告也最好实事求是。因为在许多读者的心目中,贵刊的介绍和广告是非常值得信任的。究竟有多少人是因为贵刊的影响而去购买血狮的,恐怕是无法计算了。

我是基于对前导公司的信任才去购买了《西游记》,以至于最后对一切国产游戏都彻底失望。而在购买之前所看到的唯一的介绍就是贵刊的“国产游戏介绍”这样一个栏目。

我的希望……不,是我的要求(一个读者对贵刊的要求)只有八个字“实事求是,去粕存精”。

至于为啥国产游戏软件始终不如其他国产软件呢?我想这和国内的“动画大师”们始终把他们的目光注视着“祖国的花骨朵”,却不肯费神关照一下“花骨朵以外的部分”有关。没有想象力的一代……啊,说了不少题外话……打住,打住……

重庆　陈飞:遗憾!前导败下阵来,是否有太多的“Sdiablo”这样的崇洋主义者(我认为),游戏不如欧美的好玩、精美就“泼冷水”,再有十个前导这样的结局,他也不心痛。国产游戏业,你太脆弱了!

江苏　顾鸣伟：成本支出与回收不成比例这与盗版的确有直接的关系，光靠企业本身是无以支撑，这就有靠于有关部门的支持，或者直接成立个××游戏基金会。有了好的游戏再加上合适的价格就能培育出国产游戏的市场来，而这才是最重要的。

北京　王琛：广大的玩家，对国产游戏始终抱有极大的热情和关心。有些人甚至不惜钱财去买那些已经知道是属于比较差的新产品，并言之："为支持国产游戏"。这种精神实在是应当让游戏生产厂商感叹(异或是庆幸)。然而，一次，两次尚可，如果厂商总是企图依靠这种同情心来获利，而不努力提高游戏产品的质量，试问，谁还会第100次的掉进已掉进过99次的河里呢？（也许太偏激了些！）

国产游戏现在正处于低谷，但依然还有许多的厂家和玩家关注着这块领域，这正是希望所在。在不远的将来，我们一定能够玩到我们自己开发出来的精品游戏。

北京　陈征：国产游戏何去何从？小平同志说过"要建设有中国特色的社会主义"。我能不能也提一个响亮的口号"制作有中国特色的国产游戏！"。国产游戏出的不少，但都摆脱不了别人的影子！"拿来主义"害国害民呀！

北京　李远：品种单一，技术落后，缺少创新意识。这是我国游戏界面临的主要问题，也是国内制作组的内因环节。摆脱不了资金短缺这个困扰，于是乎，搞大创新，外面什么光影，3D，我坐这儿啃我的中国五千年文明史，什么水浒，三国，金庸，古龙的武侠小说，都翻烂了，为什么？搞创新？！没经验！赔不起才是真的，这个恶性循环，造成了目前游戏制作商目光短浅，坐吃山空的不良局面，国产游戏有他本土化的魅力，但若将这作为"必胜王牌"可就大错特错了，国产游戏要腾飞，先要解决这些基本问题，且要有远见，有胆识的大举创新。

将军　COMMAND：什么叫做庸俗？！我个人认为没有庸俗这一说！以前有人在大谈关于即时战略游戏太多了，已经走向衰亡了？！但是现在象"星际争霸"、"沙丘2000"不还是在风风火火的大肆宣传，卖的也挺好吗？有人说"三国"的游戏太多，已经做烂了，那"光荣"的"三国志 VI"不还是受到了一定的欢迎？（虽然我认为"光荣"在"三国志"系列上的投入远不如"织田信长"系列但终究"光荣"是日本的公司我们也不多说）所以说没有庸俗这一说！只要你做的游戏有新意有特色，玩家一样是爱玩的。

湖北　郑博：希望拥有更多、更好的国产游戏，这是我们每一个电玩迷共同的愿望，然而，要想拥有这些并不是一个如田园诗般美丽轻松的过程，并不是像空中楼阁似的美妙，它需要游戏开发公司与我们玩家共同努力。我认为中国的游戏应注重民族特色，一如有中国特色的社会主义建设一样，要发掘本民族的文化特点，从悠久的文化历史上寻找灵感与素材。

辽宁　刘晔晖：总结一下几年来国产游戏的发展，其实我们一直都在进步，但每每给人的感觉却总是在退步，为什么？似乎是因为我们的进步速度总也赶不上世界游戏水平的发展速度罢。

黑龙江　GOD：在我们现在的玩友中有一种观念，美日游戏必强于国产游戏，这种崇洋的思想已成为一种思维定式，每每有国产游戏面市，大家必先拿它与美日经典游戏加以比较，然后指出它的诸多不足，与美日游戏有很大差距云云，这些做法就如同世贸组织要求中国以发达国家的身份加入该组织，西方用自己都无法实现的标准要求中国一样不可接受。

"ghostli"：我认为前导退出是必然的！该公司做的游戏太差了，说赤壁好，这只是从中国的制作水平来说，难道中国的玩家只玩中国做的游戏？中国的制作业中好象很少有资深的玩家，这就会大大的影响到游戏的质量。象血狮，说是由很多资深玩家制作的，并且做得不错，但是玩家们一拿到这个游戏没玩上二分钟，就抛弃不玩了，这是为什么？

上海　coldeye：中国的游戏开发好汉们，鼓起精神来，技术落后可以追，独创精神万万不可缺。要想赚洋人的钱，首先别忘了国内的数千万游戏迷，攘外必先安内，这个道理牢记住，到了外国人来英化我们的软件时，那才是天下寒士皆欢颜！

南京　杨汇成：国内游戏产业的艰难有些象十年前国内电脑产业的起步时期。那时联想电脑刚刚诞生，他们经历了做一块主板只赚几分钱的艰辛，但在总裁柳传志"铺一层土，夯实，再铺一层土，夯实"的理念指导下，今天联想已成为世界知名的电脑制造商。游戏业界的仁人志士们何不借鉴一下这种踏踏实实的创业精神，沉下心，耐住寂寞去创作游戏。作为国内游戏的开路人，你们注定要经历无人喝彩的冷场，但请相信就如中国的球迷期盼中国足球腾飞的那一天早日到来，国内的玩家也盼望着早日见到国产游戏百花齐放，兴旺发达的景象。到那时，在鲜花和掌声的簇拥中，你们将成为中国甚至世界游戏业界最抢眼的人物。

上海　王萌：是否应该支持国产软件？应该支持，绝对应该支持，光站在民族的立场上就应该支持，国内软件正处于起步阶段，需要我们去支持她，关心她，如果不这样国产软件就如同被父母抛弃的婴儿，能存活下去吗？虽然所推出的软件总是不能使我们感到满意，比起国外的软件来，还有差距，但我们可以看出，从《血狮》到《铁甲风暴》已经有了很大进步，正逐步走向成熟。

丽台杯《大众软件》封面设计大赛

第四届《大众软件》奖系列活动之二

本次"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"活动为第四届《大众软件》奖系列活动的一部分，参予活动的要求如下：

1．来稿主题不限，必须为彩色作品。要求内容能突出《大众软件》的风格，积极向上，符合国家有关法令、法规。封面尺寸为20.5×18.8厘米，像素为2220×2421。作者初赛投稿图片像素为688×750。

2．参赛作品可以用手绘打底，但其它工作必须用电脑完成，可以使用各种2D、3D电脑软件。投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，本刊保留对所有参赛作品的编辑、删改、出版权利。

3．投稿方式：磁盘（PC格式）、CDR（PC格式）、MO（PC格式230M或640M标准）、电子函件或彩色打印稿。打印作品如果因输出质量影响了作品品质，将以输出结果为准。电子文件请使用PhotoShop可以打开的GIF、TIF、JPG等通用格式，可以采用WINZIP等通用压缩格式。投稿同时请注明作品主题、使用软件和作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名任意。所有来稿如不特别注明，无论录用与否一概不予退还。

4．本活动为期2个月，从1998年12月10日起至1998年2月10日终，以邮戳标记为准。

5．作品请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部、邮编：100051，

电子函件地址：popsoft@netchina.com.cn。

本项比赛活动的奖品由丽台公司提供

一等奖一名，奖品为WinFast S320 最新TNT 3D显卡一块、WinView601(TV+FM)视频捕捉卡一块、WinFast 8000BX主板一块、Winsurf 56K极速调制解调器一台；

二等奖二名，奖品为WinFast S3500ZX Riva128ZX芯片3D显卡一块、WinFast 8000BX主板一块；

三等奖三名，奖品为WinFast S3500ZX Riva128ZX芯片3D显卡一块；

优秀奖六名，奖品为WinFast S700(DVD)多功能3D显卡一块；

鼓励奖一百名，奖品为带有丽台标志的精美小礼品。

所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。部分优秀获奖作品，将在《大众软件》上以封面彩页方式刊登。

读者调查表

明年《大众软件》将改为半月刊，为了进一步了解各位读者的爱好和需求，广泛征得意见和建议，我们制作了这份读者调查表，希望大家踊跃参加。请各位将以下项目填写清楚，在1999年1月31日（以发信邮戳为准）前寄到：北京和平门邮局3056信箱，邮政编码100051。我们将从回函中随机抽取100名幸运读者，赠送当月《大众软件CD》一份。

姓名:

地址:

邮编:

您的性别
- A.男
- B.女

您的年龄
- A.18岁以下
- B.18至25岁
- C.25至40岁
- D.40岁以上

您所使用的电脑
- A.奔腾级以下
- B.奔腾级
- C.多能奔腾级
- D.奔腾 II 级以上
- E.其它

您的工作
- A.中小学生
- C.大学生及研究生
- B.工人
- D.机关
- E.公司
- F.部队
- G.其它

您对电脑的了解程度
- A.初学者
- B.操作人员
- C.设计人员
- D.玩家

您对应用软件的需求（可复选）
- A.家教软件
- B.家政软件
- C.办公软件
- D.工具软件
- E.系统软件

您对娱乐软件的需求（可复选）
- A.角色扮演
- B.冒险
- C.战略
- D.经营
- E.模拟
- F.赛车
- G.射击
- H.体育
- I.养成
- J.益智
- K.动作
- L.桌上
- M.资料设定集
- N.其它

您选择游戏的条件
- A.传媒介绍
- B.朋友介绍
- C.游戏种类
- D.制作厂商
- E.游戏内容

您购买本刊的原因（可复选）
- A.被某篇文章吸引
- B.了解新消息
- C.学习软件知识
- D.掌握硬件动态
- F.浏览游戏资料

您从我刊的广告中获取信息的主要用途（可复选）
- A.购买软硬件
- B.获取资料
- C.掌握价格
- D.了解信息

您从哪里得到本刊的
- A.订阅
- B.书摊购买
- C.邮局购买
- D.借阅

您购买本刊后传阅人数是几个
- A.不借
- B.一到两人
- C.三到五人
- D.五人以上

您一般查阅本刊几次
- A.一次
- B.两到三次
- C.四到八次
- D.经常看

您家是否有电话
- A.有
- B.没有

您是否上网
- A.有
- B.没有

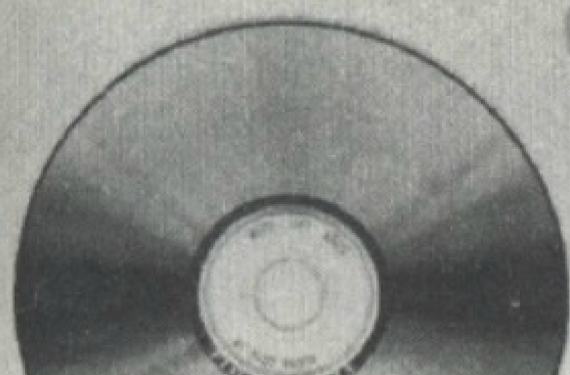
您对我们配套光盘的了解如何
- A.知道
- B.不知道
- C.购买

您每月购买几种电脑杂志
- A.1种
- B.1种至5种
- C.5种以上

您是否喜欢我们改为半月刊
- A.喜欢
- B.不喜欢

您对本刊的评价如何
- A.好
- B.一般
- B.不好
- D.极差

请在选定的项目前画钩。凡未注明可复选的项目请单选。本表复印和手写有效。



1998年12月 大众软件CD

POPSOFT CD 总第18期

新手教程:

LILY老师:同学们好。本学年将届,虽仅只十讲,也不知同学们学到点有用的没有,到了期末,本不想难为各位,更何况还有插班生,我也知对学生而言,最不喜欢的事情之一莫过于考试了。然面子上终需过得去,好歹开卷测验一下各位学力,也印了那句老话"开卷有益"吧。1998年即将结束,换届选举WIN95让贤,WIN98隆重登场。在这一年中,您对WIN95认识多少?NT呢?让我们开始这个小测验吧...

杀手教程:

您还苦于找不到新游戏的秘技吗?您还不会使用无敌引导程序吗?您看着自己可怜的存盘文件想做修改却又自觉力不从心吗?就这样为游戏而抓狂吗?……来看看本期的《杀手教程》吧!原来一切竟会变得如此简单,三下五除二,轻松把游戏搞定,看咱们到底谁玩谁?哈哈哈哈……本文将以浅人浅出(?!)的文笔向您介绍一款最近在江湖上掀起轰动效果的游戏修改工具——GameMaster的具体使用方法,并以实例"手把手"地传授给您其中的一些技巧,你无需懂得电脑的16进制及其繁乱的程序代码,便可以随心所欲地去修改各类游戏了,甚至你都可以自行制作无敌版的游戏呢!

攻略指引:

提起阿特雷得家族、哈肯尼家族、奥多斯家族以及弗瑞曼人,游戏龄稍长的玩家一定都不会感到陌生,他们为西木头(WESTWOOD)开创了即时战略游戏的先河。如今,WESTWOOD再次将他们带回到各位玩家的身边,尤其让那些久经沙场的老将们感到格外的亲切。这就是本期攻略指引要向大家介绍的即时战略游戏《沙丘2000》,尽管与当前流行的其他即时战略游戏相比,《沙丘2000》还存在着诸如AI及速度等方面的一些缺点,但其精致漂亮的游戏画面、令人怀念的剧情设定,再加上一点三大家族在即时战略类游戏中开山之人的辈份,以及在WESTWOOD光环的映照下,《沙丘2000》仍得到了许多玩家的喜爱,因此在本期CD中我们为各位玩家提供了"沙丘战役"各关的战法指引,结合作战地图讲解各关的攻关要点,以助各位战官为三大家族建功立业。

本期书屋又添新内容,如果你有兴趣进来一逛的话,可以看到《超时空英雄传说——北方密使》、《战神III》、《最终幻想VII》和《大唐诗录》的全攻略。

百宝便携

光盘查询软件
飓风题纸魔方
点菜机
多邮箱邮件监视器Ristra Mail Monitor
口令"保护神"Password Safe

应用天地

Active Desktop Calendar 1.0
Aladdin Expander(tm) 2.0
编程机器 1.0
AutoMate 4
金山词霸 Ⅱ 迷你版
Cpuldle 5.0c For Win 95/98
C-View 2.2
超想自然码 98
HD-COPY 3.0a
JoKe 1.01
My Browser 1.3
Nuts & Bolts Demo
ReadBook 0.99f
小闹钟 1.01
diskSpace Explorer 1.2
WinSystem98 3.1.0
Waterfall Pro with WWC 1.3
WinBoost 98 1.22
WinZip(R) 7.0 (SR-1)
WinNavigator 1.00 b2
疯狂小说家 1.0

驱动程序

directX6.0 for Win98
Directx6.0 控制面版
DirectX Uninstaller 8.0
DirectX 6.0 简体中文版
DirectX 6.0 英文版
BORLAND C++执行资料库
DirectX Media 5.2a
IVI 16
IVI 32
Media Player 5.01

OpenGL 1.1
Visual Basic 1.0、2.0、3.0 执行资料库
Visual Basic 4.0 执行资料库 16 位版
Visual Basic 4.0 执行资料库32位版
Visual Basic 5.0执行资料库
Visual C 1-4执行资料库
Win32s 1.3
WinG SDK 1.0

网络纵横

联众网络游戏 游戏大厅
联众网络游戏 桥牌
联众网络游戏 暗棋
联众网络游戏 中国象棋
联众网络游戏 围棋
联众网络游戏 拱猪
联众网络游戏 国际象棋
联众网络游戏 跳棋
联众网络游戏 军棋
联众网络游戏 跑的快
联众网络游戏 升级
BulletFTP 1.09a
Pretty HTML 1.01
SearchX98
MR Cool 1.8
WINPOPUP PLUS 1.3
超星图书馆插件 for IE4
Netscape Communicator 4.07
NavRoad

前线地带

升刚
黑暗之心
非常时刻
超级机车
云丝顿弹子球
三角洲特种部队
毒蛇赛车
梦幻飞车
上帝也疯狂III

声光色效

As fast as Possible Audio DSP (实时变声软件)
Crystal 3D IMPACT! Pro 1.25
HyperSnap-DX 3.30 beta2
Internet QSound iQ 3D Enchancer 1.17
绿野传奇
ModPlug Player
Multimedia Xplorer 1.40
园丁大竞技桌面游戏 1.2
PrintKey 4.00
Sylvie 1.36 Demo
Titanic鼠标图案
WinAMP 2.04
WinAmp 007面板
WinAmp "风云"--步惊云面板
WinAmp "风云"--聂风面板
Winamp 蓝色面板
Winamp 名车面板
Winamp 梁咏琪面板
Winamp KOF面板
Winamp 凌波丽面板
Winamp 夜光面板
Winamp 高级组合音响面板(两组)
WinAMP2.0 skin
W.Skinner 1.01 beta
WinAMP speakers v2.0 beta1

补丁升级

迅雷行动完美版
Quake OpenGL补丁
极品飞车III Need For Speed III ——黑客补丁
游戏黑客之《战国美少女》
三国志VI中文修改器
飞虎队Rainbow Six武器修改
雷神之锤II人物造型
极品飞车III最新车辆
Quake II OpenGL驱动
UNREAL OpenGL驱动

大众软件服务快车

本期广告索引

广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的___彩色 ___黑白 ___刊花设计广告中看到__________公司（厂家）________产品（技术信息），希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名： 年龄：

职务： 电话：

工作单位：

通信地址： 邮编：

填好后，请贴在信封背面，背面有效。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：☐有 ☐无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位

★所选游戏必须为已发行的PC GAME

★所选游戏不可超过5款，可少选

★所选游戏若为英文版，请注明英文

★填好后,贴在信封背面，复制有效

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

遍及世界的《古墓丽影》文化和劳拉热潮

绝密资料

三代劳拉模特




北京 李靖 Wizard Babe

游戏业作为一项新兴的高科技产业正在被中国人渐渐的认同，今天，当我们坐在一起畅谈游戏时，我们也会自然而然地把游戏作为了一门新兴的艺术，一门极具创造性的高科技艺术。当我们在大谈一部成功的游戏留给我们的这样或那样的美妙感觉时，经常只是谈及游戏中的一些出色的创意，而当你头一次接触到某些游戏的时候，给你留下第一印象恐怕就是游戏中的人物形象了。

说起游戏形象，你也许可以不假思索地说出许多许多脍炙人口的“名人”——敦实可爱的超级玛利兄弟，风流倜傥的李逍遥，或是美丽的中国女格斗家春丽。这些具有“特殊身份”的游戏形象受到了玩家的一致喜爱和推崇。你可曾想过一个很有趣的问题，在中国，哪位游戏人物的知名度最高呢？哈哈，我想那位喜欢蘑菇和金币的大叔应该是家喻户晓的明星了。而在层出不穷的游戏形象中，又有谁能真正将这位“日本人手下的欧洲大叔”赶下台呢？事过境迁，1996年，由Core Design设计EIDOS发行的全新类型 3D动作冒险游戏《古墓丽影》(TombRaider)的出现即结束了这一切。一位美丽性感、勇敢坚强的女冒险家劳拉·克劳馥(Lara Croft)便从此占据了全球玩家的心。劳拉的出现使游戏界为之震动，虽然表面上看来她只是一名创造出来的数字人物角色，但劳拉的形象成为了新一代女性的代名词，去接受一切的挑战，去克服所有的艰难险阻，用自己的努力去争取自己想得到的一切。因此，劳拉不仅受到男性玩家的一致喜爱，在女性玩家中，劳拉更是她们最崇拜的偶像。尽管有少数人认为劳拉只不过因为被赋予了极佳的身材才会获得特别是男性玩家的青睐，尽管在现实中人们几乎不可能遇到《古墓丽影》系列游戏中所描述的关卡，但绝大多数的玩家仍然认为劳拉代表了他(她)们心目中的女性应具有的精神，《古墓丽影》中的一座座关卡正如同人生中的一个个关卡，“勇于去面对，敢拼才会赢！”正是人们从劳拉身上找出来的最重要的东西。


Kitty


1) Kitty van Dijk　2) Joyce Scheffel　3) Sarinah Pappot　4) Daisy Veltman

我想，《古墓丽影》系列游戏的特点大家都是不言自明的。作为一部独成一家的3D动作冒险游戏，它的任何一部作品无论在国内、国际上都享有极高的声誉，至


Daisy

今没有任何同类作品能出其右。人们爱玩《古墓丽影》系列，更爱它的女主角劳拉。自从1996年11月劳拉问世以来，她已经成为电脑游戏里最负盛名的人物形象。如今劳拉作为世界范围内近百种杂志的封面女郎，已成为大众流行文化的代表。与其它家喻户晓的卡通人物不同的是，劳拉是电脑时代所产生的第一个PC Game代表人物。在1997年全球最权威的《时代》杂志评选出来的电脑界最具影响力的50名人物中，劳拉做为了唯一的虚拟人物出现在名单中，她的名字竟与大名鼎鼎的比尔·盖茨、乔治·卢卡斯列在一起。难怪谁不知道她的芳名呢？她那娇媚迷人的形象展现在铺天盖地的宣传中，无数电视广告、广播节目都争相使用她的形象招揽顾客。去年，全球闻名的英式摇滚乐代表乐队U2在举行新专辑《POP》推广巡回演唱会时，便将巨大劳拉头像与乐队成员的头像制作在一起，并专门为此拍摄制作了MTV；此外，法国著名汽车厂商SEAT也于前不久"邀请"劳拉为其拍摄广告。就连巴黎的时装大师也亲自为其设计服装，人们不得不承认这是劳拉·克劳馥的时代。

劳拉的走红绝非偶然，正是因为她是人们心目中新女性的缩影，同时，一向制作精良的《古墓丽影》系列也深受玩家的喜爱。前不久在欧洲进行的玩家抽样调查结果表明，劳拉是玩家心目中最知名的游戏人物形象，远远将那位采蘑菇的大叔抛在了脑后。

劳拉的成功使好莱坞也对此产生浓厚兴趣，也许你还不知道，EIDOS这部最出色的游戏即将被全球著名的派拉蒙电影公司改编成印第安那·琼斯风格的电影，估计成本约7000万美金。电影的宣传海报上是劳拉猛烈射击的英姿，上写：谁是劳拉·克劳馥？这句话很贴切，因为目前广

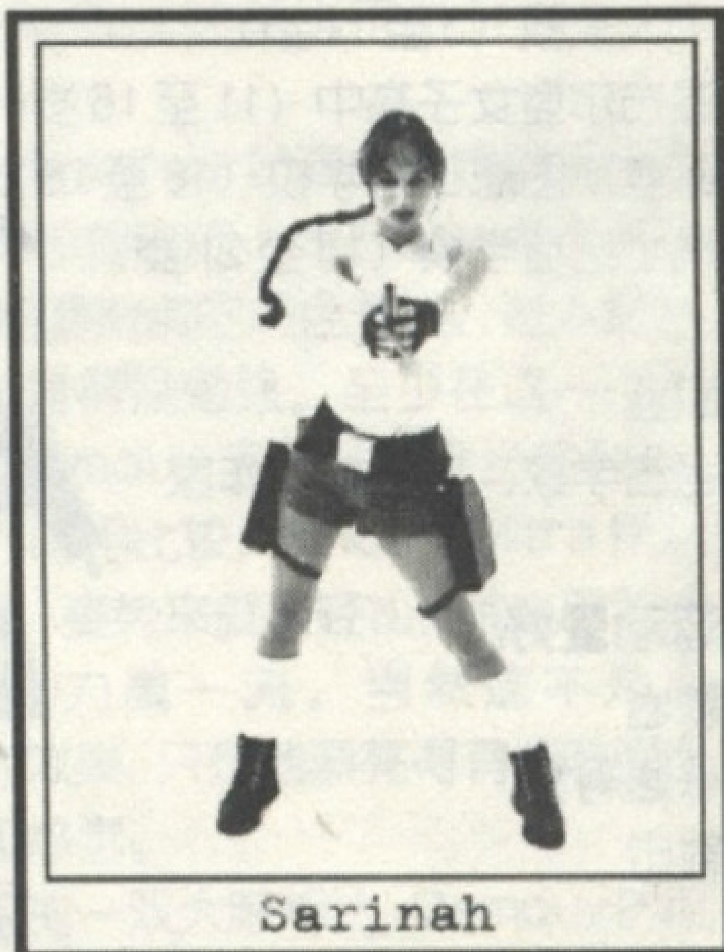

Joyce

遭非议的便是劳拉的扮演者问题。到底该由谁来扮演全世界玩家心目中的女英雄呢？大家各持己见，争论不休。因为这是一个活生生的劳拉，数字虚拟人物终于要变成了现实，所以她的候选人倍受玩家的关注。毕竟劳拉的饰演者现在还是个问号，我们姑且抛开《古墓丽影》电影不谈。但你可曾知道，随着1996年《古墓丽影》诞生，EIDOS选出的真人劳拉模特也就应运而生了。在上期《大众软件》介绍的98年欧洲ECTS娱乐大展上，那名劳拉的形象模特已经是EIDOS的第3位劳拉形象小姐了，她挥舞着银光闪闪的手枪、穿着劳拉的传统装束、骑着神气的摩托车，可谓光彩照人，引起了无数《古墓丽影》迷前来围观。那么，EIDOS这3名劳拉形象小姐都是什么来历呢？下面，我们就一起来看看吧！

首先，让我们来看看游戏原创劳拉的"个人简历"吧！

身世背景

劳拉出身英国贵族，是Henshingly Croft爵士的女儿。她自小活泼漂亮，聪颖过人，是父母的掌上明珠。21岁那年她结束学业，预备奉父母之命嫁入豪门，享受无忧无虑的豪华生活。然而在一次滑雪度假后的返家途中，她乘坐的飞机发生意外，坠毁在喜玛拉雅山的茫茫雪谷中。


Sarinah

万幸的是劳拉成为这次空难中的唯一幸存者。在求生途中，她学会依靠自己的勇气和智慧战胜极端恶劣的自然条件。两个星期后，当她摇摇晃晃地走进视野中的第一座小村庄时，她已经发生了脱胎换骨的变化，再也不是过去那个劳拉了。

经历了这番险遇，劳拉对狭隘的上流社会那令人窒息的生活再也无法忍受。她感觉只有在独自旅行时自己才是真正地活着。于是随后的八年间，她遍游世界各地，追寻古代文明的历史，获得了珍贵的第一手资料。可是她的父母对女儿背叛上流社会的做法十分不满，遂与劳拉断绝关系。失去了经济来源与保障，劳拉不得不转向写作谋生，以支付自己的旅行开销。功夫不负有心人，由于她所发现的几处古代遗址具有巨大的考古价值，从此声明鹊起。同时她所出版的游记和考古手札也为她赢得极大声誉。

个人资料



姓名：劳拉·克劳馥(Lara Croft)
国籍：英国
生日：2月14日
诞生地：英国 温布尔登
婚姻状况：独身
血型：AB型
身高：5英尺9英寸（约1.74m）
体重 131.6磅(约59.2kg)
三围：34D/24/35
发色：褐色
眼睛：褐色

教育简历

个人家教（3至11岁）
温布尔登女子高中（11至16岁）
哥登斯图恩寄宿学校（16至18岁）
瑞士结业学校（18至21岁）

职业
考古学家、旅行指南作家

运动爱好

攀岩
急速滑雪
射击

个人嗜好

电影：《Deliverance》、《Aguirre》、《Wrath of GOD》
音乐：U2乐队、"9寸钉"乐队
食物：烤豆
交通工具：Norton "Streetfighter" 摩托车
城市：亚特兰地斯、威尼斯、伦敦
武器：乌兹（双手各持一把），M-16全自动步枪

第一位劳拉的真人形象模特——Rhona Mitra

在《古墓丽影》发行后，在众多候选者当中，EIDOS选中了23岁的Rhona Mitra作为劳拉的真人模特。她是一名印度和英国混血英国籍少女，有着浅黑的肤色。在1997年亚特兰大的E3大展上她一亮相便引起了轰动，人们很快接受了她。

自从《古墓丽影》问世后，劳拉的魅力深深吸引了游戏界，他们似乎热切地盼望有一个实实在在的劳拉·克劳馥，Rhona Mitra填补了这个空白。当你看到Rhona扮演劳拉的照片时，你会发现，她与游戏中的劳拉是那么的相象。在扮演劳拉之前，她曾有过许多演艺经历，无论是在剧院还是在电视台，人们都看到过Rhona的靓影。Rhona在Jilly Cooper的极端伤感主义系列小品电影《令丈夫们妒忌的人》(The Man Who Made Husbands Jealous)中获得突破。Rhona在剧中成功饰演一位野性十足的在校女生Flora。因为这对于Rhona这个流淌爱尔兰与印度血统的非纯正英国姑娘来说，就象在演绎自己的身世一样——Rhona在校学习时就并非循规守矩之人，过分的桀骜不逊使她曾经2次被学校开除。除此之外，多才多艺的Rhona还是一位出色的女歌手。她曾和前艺术体操音乐家Dave Stewart合录了一首单曲《暴露》；在Rhona作为劳拉的扮演者后，她的古墓丽影的宣传单曲由EIDOS的子公司Naked Records在法国发行。叫做Getting Naked，其中有Rhona，两首歌曲，《Getting Naked》(4:04)和《Come Alive》(4:49)。

在一个人身世背景方面，Rhona甚至也和劳拉有着相似之处。游戏中劳拉的原来那种与世隔绝的孤僻性格是从飞机坠毁的那一刻转变的，而Rhona的性格改变源自父母离婚。"我的母亲真的心碎了，我那时简直想不出一点办法，"她这样对《星期日时报》(The Sunday Times)的记者这样诉说，"作为一个孩子总想让事情转好。当你知道这是不可能的时候，巨大的怒火会油然而生并爆发出来。我的心理控制完全崩溃掉了……我完全遵循心，而不是头脑。这条路把我引向深渊，但是我变得坚强，视野也拓宽了。我意识到必须回到正轨上来。"当记者问及Rhona如何会去想到扮演劳拉这位数字明星和如何被录用时，Rhona说，"我的兄弟和朋友过去沉迷于《古墓丽影》，他们经常说——看Rhona，那就是你。我注意到从长相、说话和对事物的反应我们之间都有很多相似的地方。于是我想如果有人要拍摄劳拉的电影，那非我莫属。于是某天，我穿上劳拉的所有行头，紧身衣、短裤、靴子和雨布，把头发梳成鞭子。我径直走过去，握住那个家伙的手说'你好！我是劳拉·克劳馥！'就这样，我被录用了。"





Rhona对于扮演劳拉的工作十分认真，据说为了与劳拉的形象更加接近，她在E3大展首次露面后做了隆胸手术。有报道说她的父亲，一位外科整形医生，亲自操刀上阵为他美丽的女儿进行手术。可随后Rhona否认了这一说法。一位女性为了角色的需要而在自己的身体里注入硅胶，这的确很不寻常。当谈及此事时，Rhona严肃地说："我想，我理解人们对这样一个完美的角色转变为现实生活中的人物是非常谨慎的，但是我知道我就是她，情况会好的。人们不会去满足于看到劳拉那由计算机生成的丰满胸部，他们还想了解更多的信息。计算机中的方式就是你现在生活的方式，游戏中的关卡就是你生活中的关卡，我希望能够接受它。我希望能够使孩子们认识到生活就是走你自己的路程。有好事、有坏事、但你必须继续走下去。劳拉代表一种真实的标志，不是只为男人，也不是只为女人，这是一种对未来的态度！"Rhona甚至进行能力训练，以更好地模仿劳拉坚韧果敢的个性。对于一名从未在好莱坞争取一个角色的人来讲，这可谓雄心勃勃。可好莱坞的巨头们并没有注意到Rhona，因为这里有着黛米·摩尔、桑德拉·布洛克、伊丽莎白·赫莱等大牌明星。黛米·摩尔最有可能出演劳拉·克劳馥，可我怀疑她是否有空。



但不幸的是，这些表态对于EIDOS来说太多了。在六个月后，EIDOS中断了与Rhona Mitra的合作。在《Next Generation》的一篇文章上我读到Core Design的Jeremy Smith的话，他说："我们不愿让模特的魅力超过游戏角色本身，所以当Rhona扮演劳拉时，我们不许她讲话，也不许她有自己的观点。"我想这可能是EIDOS和Rhona产生分歧的原因。如果一个人很想塑造某一角色，给予帮助和指引是应该的。但这涉及到人性，一旦他们到达某个阶段，你只有开始让他们去追求自己想要的东西。当Rhona出现时人们欢呼不已，是的，玩家喜欢劳拉，他们也开始认识和喜欢Rhona，她把劳拉变为现实中的人物。如果你有机会访问可人Rhona聊天的站点，你会发现Rhona在模仿劳拉方面很有天赋。谁应该在影片中出演劳拉呢？在线民意测验表明，压倒多数的人们认为Rhona是最合适的人选，甚至胜过黛米、布洛克等大腕好莱坞影星……

昙花一现的劳拉模特—— Vanessa Demouy

不久冒出一名新人来出任劳拉，她就是法国模特Vanessa Demouy。其形象出现在法国一家电子娱乐杂志的封面。她身穿劳拉经典服装，褐色短裤，双枪套皮带，紧身衣，皮质背包，同劳拉有点相象。可谓服装得体，魅力十足。但她就是劳拉·克劳馥吗？她充分体现了角色的本质吗？尽管光看照片是很难判断的，但我敢说她比不上Rhona Mitra。



Demouy扮演的劳拉的照片象是精心炮制的，她好象一点也不知道她要扮演的角色是谁，进入角色时显得很勉强。至少在这一点上Demouy显然不适合扮演劳拉。两相比较，Rhona Mitra摆起姿势来就很轻松，其水平和能力属一流。当然这不是说Demouy达不到类似的效果，只是她漂亮得有些方面似乎偏离了劳拉的外形和感觉。

最重要的是和劳拉的一双大眼相比，Demouy的眼睛太小了。尽管她身材较好，却没有Rhona颇有质感的肌肉。劳拉的强项是完成有力的肢体动作，这使得Rhona的外形更胜一筹。我不明白EIDOS为何决定弃用Rhona。正如同Val Kilmer和Michael Keaton都曾扮演蝙蝠侠，那些看惯好莱坞版本《蝙蝠侠》系列的影迷多数会认为，尽管可以接受Kilmer的扮相，但Keaton的扮相最佳。也许是因为人们过分地迷恋Rhona Mitra，Vanessa Demouy竟很快便无声无息地从人们的记忆中消失了。

真人劳拉V 3.0 —— Nell McAndrew

随着1998年的亚特兰大E3大展的临近，EIDOS开始寻找新的模特。直到E3大展开幕，24岁的Nell McAndrew才作为新任劳拉真人模特出现在美国公众面前。Nell来自英国，希望自己给大家留下深刻印象。她身高六英尺，三围分别为34D/24/34。Nell说很熟悉劳拉的形象，为了更好地适合角色，空余时间还开始在体

育馆健身。尽管她扮演的劳拉形象硬朗，却并不热衷演电影。她说："我很乐意只给劳拉做广告，演电影可完全不同。"



个人资料
姓名：Nell McAndrew
职业：模特
出生：1975年11月6日
星座：天蝎
三围：34D/24/34
发色：褐色，经常染发，现为金发
眼睛：绿色
爱吃的食品：意大利食物
爱喝的饮料：红酒
喜欢的商店：所有的商店
最尴尬的时候：脱掉衣服后才发现玻璃清洁工在窗外

在E3大展上我们得以接近Nell，她的确很吸引人，衣着合体，肩背皮包，手持双枪。我发现尽管自己仍然喜欢Rhona，但Nell扮演的劳拉更好。与Vanessa Demouy不同，她肌肉较为发达。随着《古墓丽影III》即将问世，Nell将担任该游戏的广告模特。好莱坞也在积极筹备电影的开拍，忙着改编剧本、制片、挑选演员。而我们抓紧E3大展这个难得与她相遇的机会对她进行了现场采访

问：你怎样得到扮演劳拉这一机会的？
答：我和其他模特一起参加应试。

问：这之前你是否了解劳拉和《古墓丽影》这个游戏？
答：是的，应试前我玩了一点。我在很多杂志封面上都见过劳拉的照片。

问：扮演这个数字角色有何感觉？
答：太棒了！劳拉健壮而性感，我何尝不愿是她？与现实相比她有些夸张，能扮演她的角色我感到很骄傲。

问：你是否和劳拉有相似之处？
答：是的。我很独立，喜欢运动，如跑步、拳击等。和劳拉一样，我有着运动员的体形和丰满的胸部。同样，我也喜欢面对挑战。

问：你认为对现代年轻女性而言，劳拉代表了一种积极的形象？
答：正是。看到这样一名独立坚韧而又性感的力量型女性很令人振奋。我想劳拉给了女性一种启示：走出去，争取自己想要的东西。这绝对是很严肃的。

问：扮演劳拉最好玩的是什么？
答：她让我感到力量和自信，而大家的反应使我感觉自己是受欢迎和喜爱的。遇到那么多热衷劳拉的人们真是高兴。

问：你未来的打算是什么？
答：最主要的是取得成功和快乐。对将来我还没有仔细打算，但我不会马马虎虎地度过每一天。我喜欢遇见痴迷劳拉的人们，这样使我很快乐。

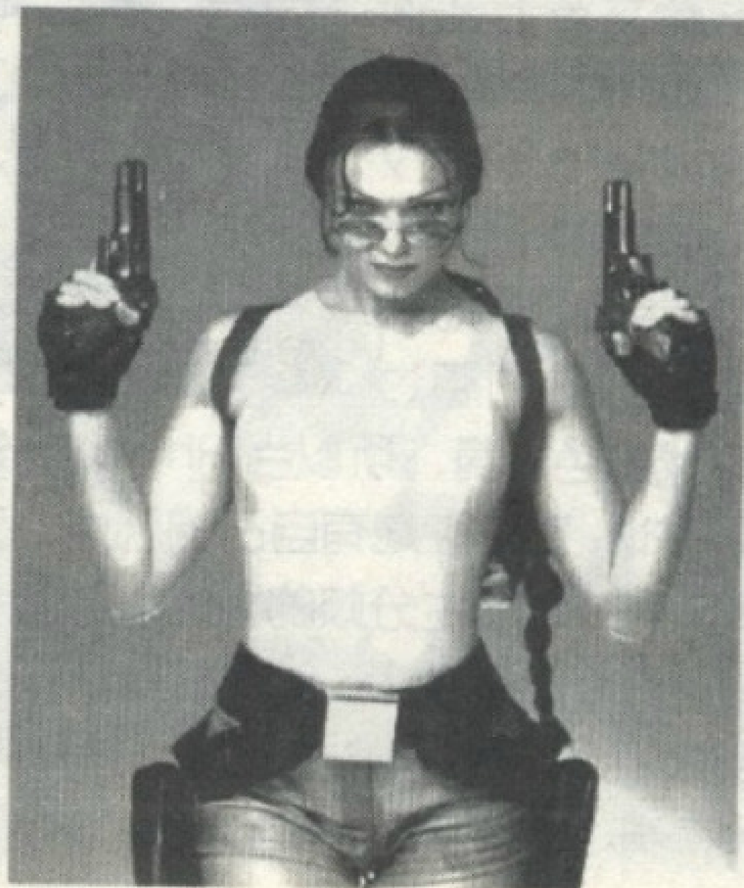
问：业余时间你喜欢做什么？
答：我喜欢运动：跑步，骑车，去体育馆健身。我还想很快学会攀岩运动。安静时我喜欢看电影，下馆子。我还时不时地放下长发，在外面疯上一个晚上。

问：为什么把头剃光？
答：因为有些疯狂。我一直想把头发剃掉，好奇那将是什么样子。我想改变自己从前梦露一般的形象。这变化太大了，要是拿给我的孙儿们看肯定很有趣。

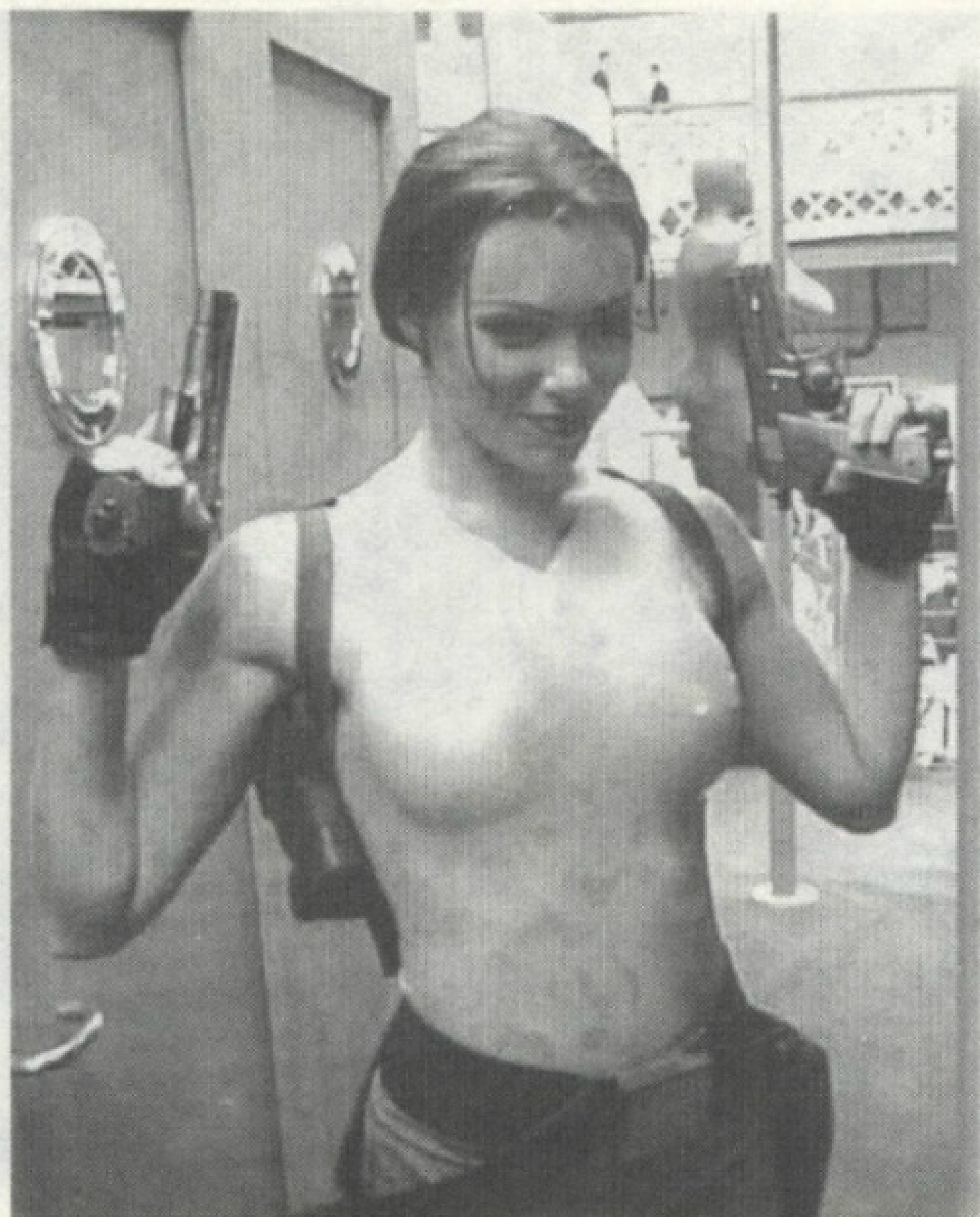
问：劳拉的足迹遍及全球，你是否也去过许多地方？
答：是的，很多地方，日本、美国、黎巴嫩、意大利、法国、西班牙。

问：你最喜欢的工作是哪一个？
答：当然是扮演劳拉。此外我喜欢和Chris Tarrant共同主持电视游戏节目Man Oh Man。

问：你是怎样开始模特职业的？你是否一直梦想做一名模特？
答：我想知道自己是否具备模特的素质，这很有趣，所以我去了曼彻斯特的一家模特公司，他们把我的相片刊登在自己的书上。那是几年前的事了，过了很久我才开始有了机会，但我并没有放弃。这之前我在一家银行工作，在我初次尝试模特滋味后，我明白自己再也不想回去了。



问：劳拉有着丰满的身材，细腰长腿。



你是否认为人们仅仅是被劳拉的外形所吸引?
答：不是的，不仅仅因为劳拉迷人的外表，尽管这是首先吸引人的方面。我认为男人爱上劳拉源于她的多才多艺。她总是乐于尝试新鲜事物，设法战胜困难。我想许多男人不但喜欢劳拉健美的身材，更欣赏她十足的个性。

此外，著名的在线游戏网站GameSpot UK也在'98 ECTS大展期间对Nell进行了现场采访，访谈录如下：(G: GameSpot UK，N: Nell McAndrew)
G：你扮演劳拉时怎样对待人们的注意?
N：我太激动了。当我穿上劳拉的服装时好象我自己就是劳拉本人。看到大展上那么多人都等着见我，这太感人了。我感到自己很特别。

G：你扮演劳拉有多久了?
N：大概三个月。

G：你从前玩过电脑游戏吗?
N：我玩了一点《古墓丽影》。我哥哥是个玩家，看到他玩的时候，我一下子就给迷住了。当我听到征寻劳拉的消息时高兴极了。我不敢相信自己会得到这个机会。

G：觉得《古墓丽影》这款游戏怎样?
N：太棒了！劳拉非常有魅力，游戏本身也很好玩。

G：去年扮演劳拉的Rhona Mitra转而主持Channel 5's Chart Show，你以后打算做什么?
N：我只是认真过好每一天。这是我得到的最好的工作，希望时间越长越好。之后谁又知道会怎么样呢?

G：有没有上FHM封面的计划?
N：说不好，但很快你会在一本生活杂志封面上见到我。

G：看到人们对一名电脑游戏人物如此着迷，你是否感觉很稀罕?
N：有时候感觉很奇怪，可你很难不喜欢劳拉，即使是我。

G：扮演劳拉最不便的是什么?
N：穿上服装后很热，大汗淋漓。服装的材料是橡胶，穿上后会很不舒服。

另付
Nell McAndrew工作简历：



Man Oh Man电视节目：游戏节目主持
adidas运动系列：形象小姐
Next时装：时装模特
Terry Calvert，Gary Rocher，Franco：发型模特
Jockey内衣：广告模特
Backing Dancing：伴舞
TV Advertisement：电视广告
TV Work：电视节目
Babycham：形象小姐
Eidos：劳拉形象小姐

通过笔者的介绍，不知大家是否对EIDOS三代劳拉模特的身世有了大概的了解。但毕竟她们都是“洋”模特，并不属于中国。前些日子，笔者听闻EIDOS将委托其中国大陆的代理发行商在中国选出一名“中国的劳拉”。相信这将令无数中国玩家和古墓迷、劳拉迷们心动不已，因为她会由中国玩家选举而出，笔者同样也期待着这名“中国劳拉”的诞生。

地下城守护者 II

DUNGEON KE


辽宁 枫红一刀流

牛蛙的名作《地下城守护者》有一个吸引人的名字，不过在游戏中并没有名字那么阴森恐怖，我并不否认玩家要在地下城里豢养一大堆的怪物，在通道上设置致命的陷阱等等，但作为经营战略游戏最大的败笔就是游戏的智能设定和第一人称的视角方式，再加上地下城活脱一个怪物博览会，完全没有玩家所期待的那种冷峻残酷的作战风格，那些渴望暴露残虐本性的战略高手并没有得到感观上的满足。还好，牛蛙这帮家伙已认识到了这一点，在《地下城守护者 II》(DUNGEON KEEPER II)中，开发小组将融合前作中的诸多优点，力使它的经营和战争更加地残酷和真实。

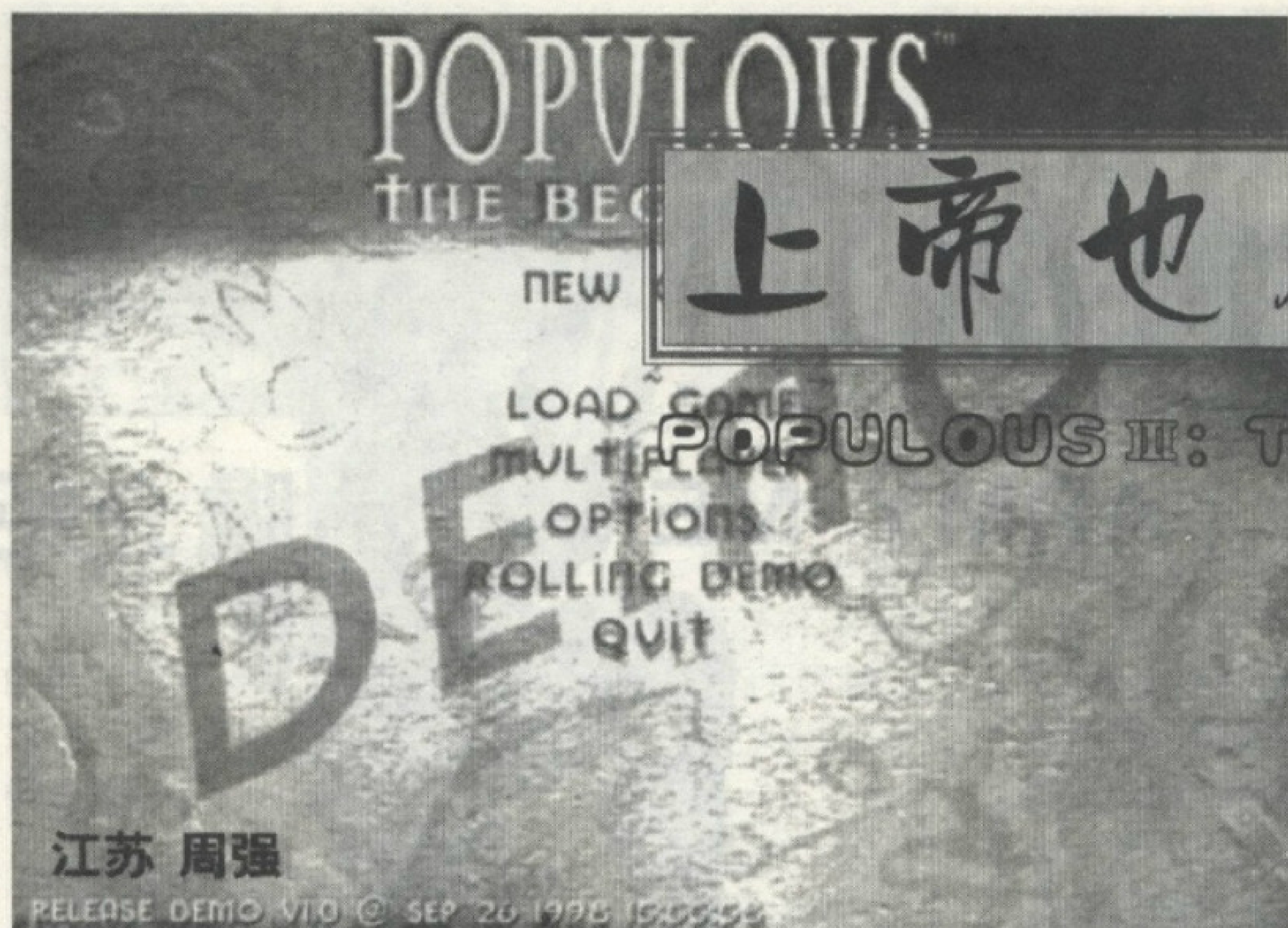
首先在图像上，远远地超出了前作，牛蛙为此设计一个崭新的引擎来开发它，并声称支持目前所有的图形加速卡。现在开发小组的成员们正紧锣密鼓地进行地下城的环境和怪物的初稿着色工作，当然《地下城守护者 II》的环境和怪物是重新做过的，与前作绝不雷同，它们有真实的3D效果，各自活动在完全立体的地下城视图中。游戏的主角仍是第一人称的，操控性不错，玩家可亲力亲为，更全身心地融人到“地下城”二代的开拓和经营之中去。



除此这外，游戏的战斗部分又如何呢？开发小组说将会有超过40种的怪物可供驱遣，每个人都可设定执行状态，比如有的往远处探险，有的则在通道上处于警戒模式。游戏中还将增加一种重量级的怪物，可以装备杀伤力极强的火箭式武器，这对分布稠集的敌人是个很大的威胁。还要明确的是，《地下城守护者 II》只是一个续作，仍会包含前作中的一些兵种，比如说黑骑士(BLACK KNIGHT)、战士(MELEE EXPERT)，还有移动速度极快杀伤力却很差的黑暗精灵(DARK ELF)，以及爬虫类的火蜥蜴(SALAMANDER)等。新加人的角色包括巨震(TREMAR)，能够使整个屏幕的区域发生震荡，给所有奔向它的敌人造成损伤；叛变者(TURNCOAT)，可以施展魔法，使对手成为已方的军队，朝敌人倒戈一击，当然要造出这种怪物是很费钱的。另外在游戏中，主角可以在地面上设置具有魔力的陷阱，敌人踏中后会疾跑不停；还有哨兵(SENTRY)，当敌人走近到一定范围时会自动地射出一种魔法箭……

《地下城守护者 II》还将支持网络对战，这下俟游戏上市之期，那些黑暗和恐惧的狂热者就可以在互联网上大开杀戒了。诚然，《地下城守护者 II》不仅会给新手一个表演的舞台，也可让老手们对牛蛙公司坚定信心。目前开发小组已经承诺，在这部游戏上市之后，将会在他们的主页上不断地推出新版本的升级程序，供玩家们免费下载，里面包含新设计的怪物及关卡，当然了，现在听他们说这个还早了些……





上帝也疯狂III

POPULOUS III: THE BEGINNING

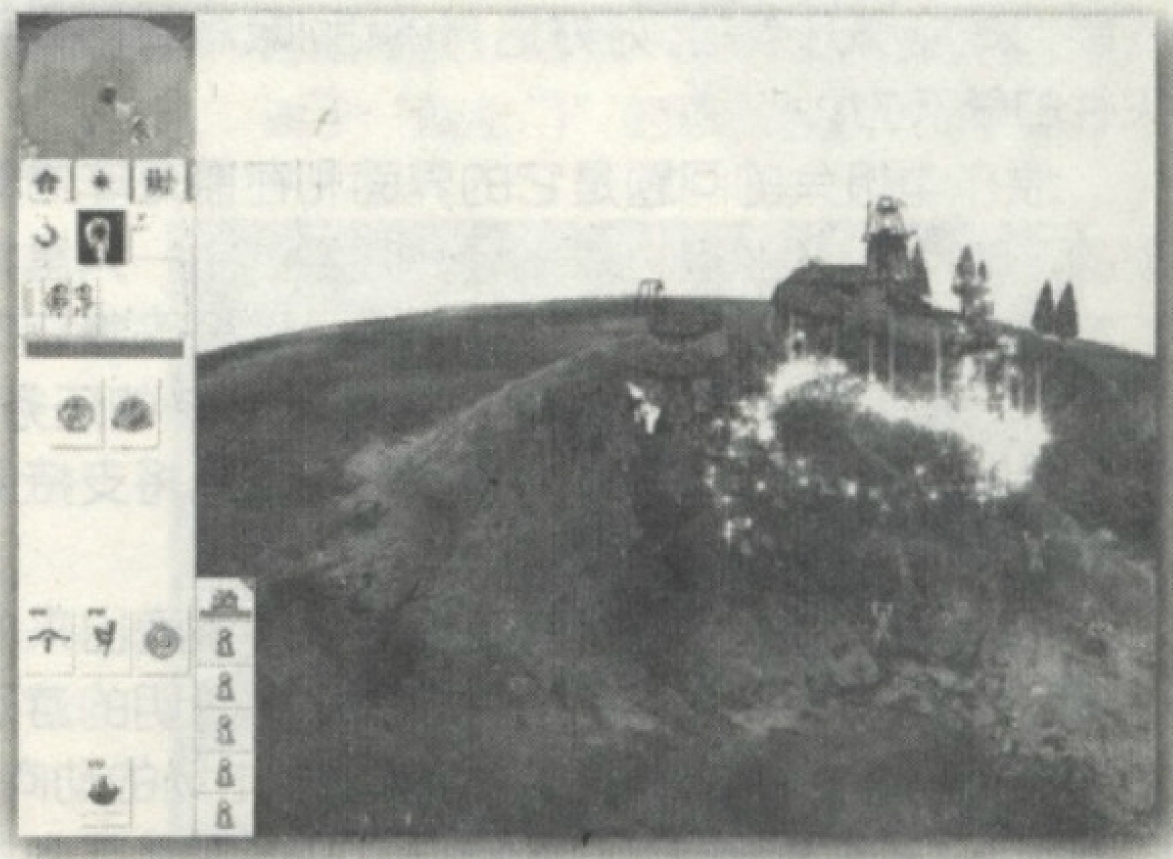
江苏 周强

《上帝也疯狂III》(POPULOUS III: THE BEGINNING)是牛蛙公司的新品，早在1997年就有关于它的介绍了。经过这么长的时间，牛蛙公司不断的改进，据说在1998的四季度会面市。

故事发生在浑沌时期，你(上帝)需要在一个星球上建立一个完善的社会，而这个星球上只有野蛮人，于是这个艰巨的任务交给了你，教会他们文化，告诉他们如何生存，给予他们所需要的风雨雷电、春夏秋冬，以及和野蛮人作战。更重要的是让他们成为你的忠实信徒，听从你的话，向你祭祀，并向一切反对你的人作战。看到这里你心动了么？下面我就大略介绍一下POPULOUS III的第一感觉。

刚开始安装时就出了问题，该DEMO居然要求DirectX6.0才肯安装，无奈只好又从网上拉了一个。在安装好DirectX6.0后DEMO立刻装好了，进去一看，感到很诧异，图像粗糙不堪，怎么回事，这么烂的图像已很久没看到了，再到Opiton中一看，原来可以将解析度调到800×600，当打到800×600时图像立刻变得细腻清晰，如果你有现时的主流3D显卡的话，那会更惊人。整个游戏的3D做得很好，从一个小小的地球放大到展开的3D地形，流畅不打顿，可随着鼠标的移动来变换视野。人物造型别致幽默，从酋长到敌人，各有特色，做工的、打仗的、疗伤的、以及说道的，全是3D造型。不知玩家看没看过MYTH，整个3D效果类似它，但比它明朗、圆滑，游戏比MYTH吸引人的是能造东西(MYTH就是这个原因被我打人冷宫的)。当你领着一大批的战士向敌方冲去时，会有一种成就感。此时你还可利用在平时生产中积累的能量来呼唤诸如闪电、大雨、龙卷风等等…… 而士兵们却你一拳我一脚的打来打去，耳边不时出现“嗨！吓！”的喊声和打在身上的嘭嘭的响声。最具特色的就是整个游戏充满幽默。从造房子到生产士兵直至开战，都透着幽默，让人不时发出欢笑。该DEMO有一选项Rolling Demo，这是在演示一段游戏过程，估计游戏正式版中会加人摄像机的功能，这样游戏的耐玩性就会很高。在玩过几关后感觉控制挺容易上手，例如要选择控制的人时，在屏幕左方的相应的人向上点几下，再点取所要到达的地方，即要5个战士就在战士的小人向上点5下，在再要去的地方点一下，就会有5个离地点最近的战士跑过去，很是方便。其中有一位核心人物，就是玩家，你的武器可多了，有闪电、龙卷风、远距离火球等等，估计正式版会有更多的攻击法。

总体来说，这个游戏还是值得等待的，毕竟牛蛙的制作水平在较高的一个层次，期待着各位玩家能带领自己的队伍慢慢的称霸全球。哦，差点忘了，在现今游戏的潮流下，牛蛙也将网络连线带进了POPULOUS III。有条件的可以在网上与其他的网友一同作战或是开战。怎么样，动心了?



玩具兵大战II



ARMY MEN II前瞻介绍

辽宁 枫红一刀流

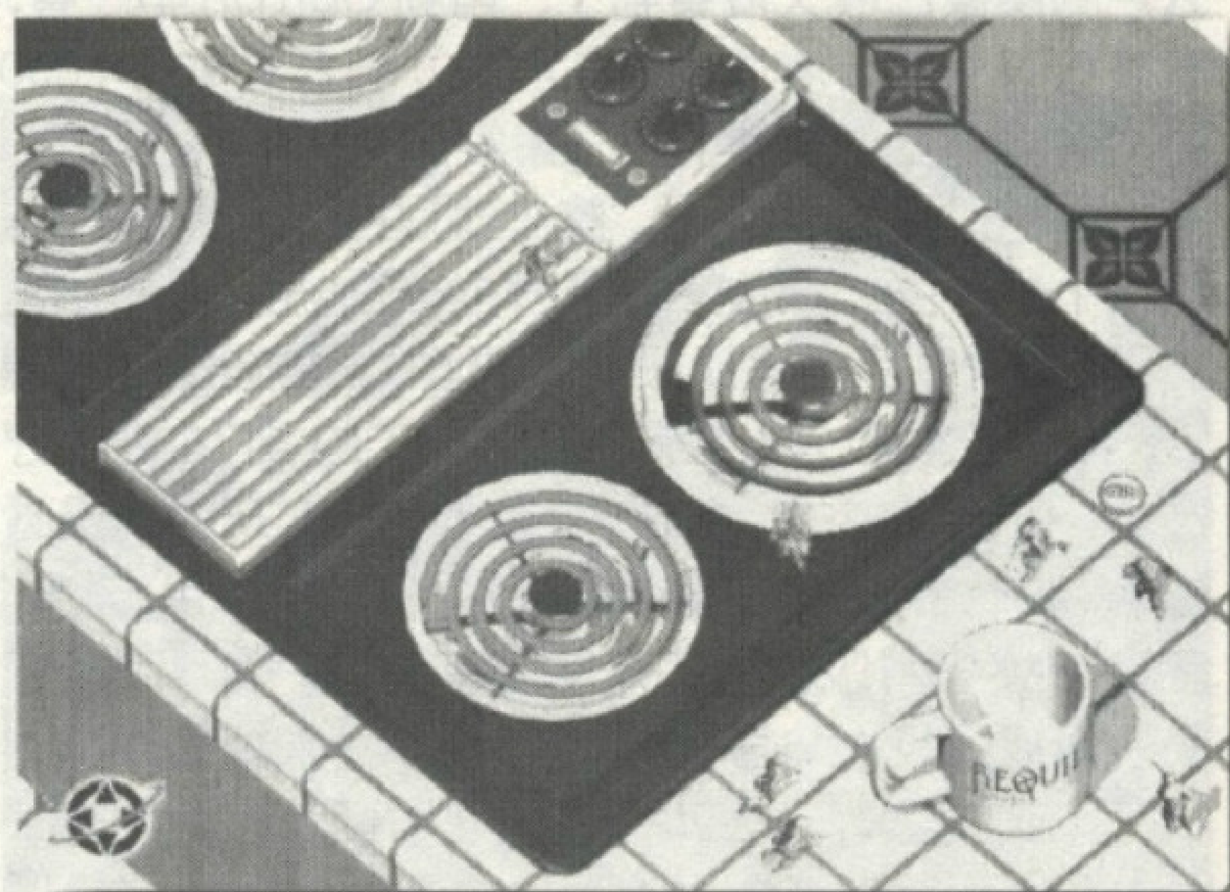
尽管3DO对他们目前开发的《玩具兵大战II》(ARMY MEN II)的详细情况讳莫如深，笔者整日游荡在网络上，终可以捕获到一点蛛丝马迹，写成这一则简报，让玩友们略探端倪。

在前作中，玩家指军一群塑料军人去面对敌人和坦克，由于当初它比COMMANDOS上市要早，玩起来还有一点新意，而在见识过COMMANDOS后，不难看出《玩具兵大战》的设计存在着种种问题，创意上也存在某种程度的不足，比如每个塑料军人都有着很可笑的死法，碎片散飞于空中，然后在地上化成一滩胶水，这一点不能真实地体现战争的残酷，因为玩家所操纵和面对的只是一群玩偶而已。地形、车辆、建筑，无一不是单调而死板的，很难使玩家体验到杀戮的快感和真实的临场感。

在二代中，3DO决定将士兵做成貌似玩偶的战士，你将象进入大人国一样，率队与敌人决战于厨房、前院和书房等，最后的情节是找到一个玩偶盒。(是不是有点象当年所玩的红白机游戏《小厨师》的情节？也许是吧，这一点目前还无法印证)在游戏中包含了各种的障碍，例如杯碟碗勺等。敌人方面除了有一代中的劲敌TAN军队，还有象蟑螂那样的昆虫和身携炸弹的暗杀者。游戏中增添了新的兵种，有配备来复枪的狙击手，特种兵和高射炮手，这些角色的能力是能够升级的，好好培养的话，最后能带来毁灭性的杀伤力。

原作中最大的问题是它的界面和控制是非常繁琐的，3DO承认了这一点不足，并尝试由一只鼠标的单击来达到完全操控。开发者还允诺将改善它的AI系统，玩家可以派遣部队去完成更为复杂的任务，以挑战玩家不同层次的策略能力。游戏还将支持网络对战，包括夺旗模式和死亡竞赛。

以上是笔者从网络上的只言片语中整理出来的介绍，尽管不很详细，也不难看出3DO精明的游戏策划能力和严谨的制作态度，他们预见市场的动向，不断地调整自己作品的发展方向，这一点是国内游戏制作者所应该学习的。我认为国产游戏的出路绝对不完全是金钱和市场的问题，而是策划不足的瓶颈，影响了它的发展。中国游戏界还不适合去做什么即时战略，因为从策划、美工、资金、设备和制作技术手段上都无法与国外抗衡，生产周期也较长，东西一拿出来就成了冷饭，倒不如去做一些“中国特色”的东西，你说为什么日本游戏界资金雄厚，美工优秀，程式上也不乏高手，却一味扎人恋爱养成及策略游戏不放？扬长避短嘛，也许唯一适合MADE IN CHINA的游戏类型就是AVG，例如腾图的《水浒英雄传 火之魂》是我认为目前国产游戏中较不错的作品，虽然在游戏后半部分有许多的BUG，画风和改编还是较具功力的。咳，扯远了，打住吧！



旧经典，新传奇

《魔法门VII：血统与尊严》

Might and Magic VII For Blood & Honor

上海　天骄创作室

比起"国王密令"系列，New World Computing的"魔法门"系列虽然要算是后辈小子，但是该系列在中国玩家心目中的名气却要大得多，而且前不久该系列的最新作品《魔法门VI》也再次证明了它的无限魅力。这不，《魔法门VI》才推出没多久，《魔法门VII》又已经快要降临了。



《魔法门VII》将基本沿用《魔法门VI》的游戏引擎，只会在一些细小的地方做必要的改进。不过游戏的操作界面、设定和故事情节都将是全新的，在《魔法门VI》已经极为广大复杂世界的基础上，游戏中会出现更多的种族和职业，并且令人惊喜的是，《魔法门VII》将是该系列第一个支持Direct3D的游戏，也就是说，游戏的画面会支持3D加速卡。不过这也并不意味着游戏的画面尤其是人物的造型会完全转向3D和"多边形"，这么设计主要是因为考虑到游戏中会出现大量的怪物和敌人，为了使游戏画面看上去更具生气和活力，不得不使用3D加速来改善游戏的图像刷新率以及增加一些特殊画面效果，比如说魔法的使用等。《魔法门VI》虽然好评如潮，但是，许多玩家都认为，由于缺乏对3D加速卡的支持，使得游戏图像显得僵硬呆滞。而游戏设计小组也注意到了这点因此做出了及时的更动。



《魔法门VII》的故事情节主要是围绕两个种族之间的冲突而展开，由于具体的背景和故事尚在设定之中，我们所知的也就仅此而已了。因为换了全新的操作界面，所以游戏的开始会在一个名为"训练"的小岛上，这个颇有意思的设定主要是为了让新手迅速熟悉"魔法门"的风格，而对于此中老鸟呢，也好有个交代和缓冲。训练岛上的任务和游戏情节并没有关系，当玩家完成了在这个小岛上的寻宝任务后，作为奖励便会被传送到一个城堡中去，但不幸的是，这座城堡恰好位于两个种族发生冲突的"心脏"位置，而游戏的故事也由此展开。

为了设计出真正能让新老玩家喜爱的"魔法门"游戏，游戏设计小组这次是在听取了大量的玩家的意见后并通过认真的讨论才动手进行游戏设计的，大约有4000封电子邮件、新闻列表、公告板消息得到了设计者们的归纳总结，他们表示《魔法门VII》将在合理范围内尽可能多地满足玩家的要求。在玩家建议中，呼声最高的莫过于增加新的种族和职业，《魔法门VII》也及时响应，将分别新增小人、巨人、小妖精；盗贼、浪子和忍者各三个种族和供玩家选择的职业。

《魔法门VII》中将出现新的经验值获得方式，但同时该系列一些旧游戏中令人怀念的优秀设定也将重新归来。此外，游戏还对魔法系统进行了更为精细的设定和划分，许多魔法变得更有针对性。游戏中的世界将依然广阔，阴森的地牢、坚固的城堡、星罗棋布的城镇、凶险莫测的神秘地区，都将等着英雄们的再次到来。关于战斗，《魔法门VI》中的回合和即时两种战斗模式将被沿用，其中回合制战斗模式会做一定的改进，将允许玩家在该种模式下移动特定的距离和做一些先前不能做的事，而且键盘的操作设置也将更为合理。

如果说，《魔法门VII》还是一次相对《魔法门VI》的改进的话，那么《魔法门VIII & IX》或许就是真正的革命了，到那时，游戏的系统设定将完全改变，还会出现多人游戏模式，还有……这次就先说到这了，关于"魔法门"的事，我们以后再说。



不灭的热情

《足球99》FIFA99



上海 天骄创作室



今年，毫无疑问是属于足球的。无论你是一名现实生活中的铁杆球迷还是只限于电脑屏幕那方寸之间虚拟足球世界的电脑游戏玩家，我们的脑袋中早已经没有容下更多其他东西的空间，那个黑白相间的圆圆的东西占去了近乎一切的地方。单就电脑游戏来讲，足球游戏的老大电子艺界今年一年已经推出了两个足球游戏《足球98》和《世界杯98》(World Cup 98)，可看来，电子艺界还不怎样满意，预计不久，《足球99》又将登场，在1998年快要过去的时候会再掀起一阵足球旋风。也许有玩家会问，电子艺界是不是想赚钱想疯了，一年的时间竟然接连推出三个同一系列的足球游戏，这不是典型的商业投机行为吗？且慢，等我们把《足球98》为大家介绍完以后，结论是否如此也就不辩自明了。

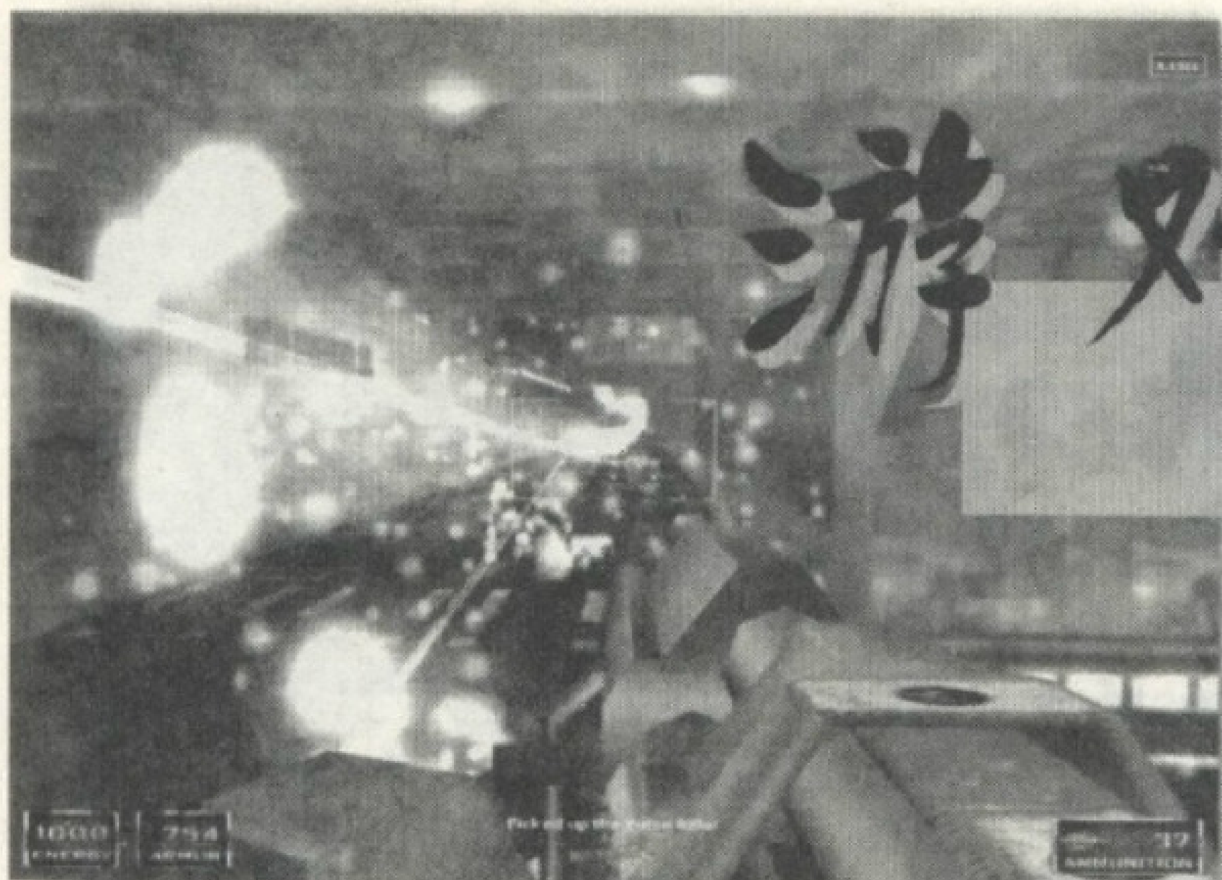
"FIFA"系列到了《足球98》可以说已是集大成了，到了《世界杯98》一切更是进了一步，至少在人与人之间的对抗，我们实在是没有可太多指责的理由的，唯一让我们感到不满的或许就是电脑的AI设计了，一个高水平的玩家只要掌握了电脑的缺陷之后，会发现电脑是如此得不堪一击。而EA Sports对于《足球99》的主要改进之处也就在这里，《足球99》将主要将精力集中体现在更高、更强、更真实的AI和增加游戏画面流畅感上。游戏设计者为此特地优化了原有的游戏引擎，删除了一些并无多大作用的程序代码，以更有效的新代码取而代之，因此当你刚开始接触《足球99》，最直接的感受一定就是游戏中的比赛感觉更真实了，哪怕是和电脑在比赛，你也会觉得这是一场真真切切的足球比赛，你可以注意到球员的传球动作更为准确逼真、射门和球的移动路线更为精确、玩家在游戏中用胸部停球的机会也大大增加，另外进攻队员对于球的保护措施更为有力，原本已经够机灵的守门员将更加聪明，原先的死角和BUG不再存在，这些变化也许都很细小，但当他们结合在一起的结果就是《足球99》的比赛真实和激烈，对抗程度大大加强了。

"FIFA"系列原先就已经出现的一些特殊动作如连环踢、剪刀腿、抽射等的动作控制在《足球99》中更为精确；此外游戏还新增了假动作的设置，这样技巧好的玩家便可以用虚晃重心让防守队员扑空方向而绕过他，虽然假动作在正式比赛中司空见惯，但在"FIFA"系列却还是个新鲜玩意，但它的出现无疑大大增加了游戏的趣味性。另外游戏新增的即时光影效果使得比赛场地光线更为亮堂饱满，进一步加强了游戏的视觉效果。

《足球99》将包括12个国家和地区（巴西、英国、西班牙、德国、法国、苏格兰等）的250个足球俱乐部。世界范围内20个不同的球场等着各支队伍登场亮相。在游戏的联赛模式中，提供了较以往更丰富的选项、更多的联赛、杯赛和更多的方式进行比赛。玩家甚至可以组织起欧洲超级联赛来，这个在现实生活中尚在争论纷纷的联赛会包括利物浦、曼联、AC米兰、皇家马德里、巴塞罗纳、阿森纳、巴黎圣日耳曼等13支欧洲超一流的球队在内，世界足坛，谁执牛耳，答案就在《足球99》，自己找吧！在《足球98》中，一共只有172支球队，16个球场，《足球99》把这一数据大幅度地提高了，更为重要的是，《足球99》的球员动作多达835个，而《足球98》中只有535个，提高率达60%以上，这为游戏的可玩性和真实性做了强有力的保证。光看这个数据的话，我们就可以预言《足球99》的水准将肯定又跨上一个台阶。

那些讨厌以前在"FIFA"系列游戏中进人比赛前非要经过一大堆设置的朋友现在可以放心了，游戏的快速开始模式将会帮你省去这些麻烦，你所需做的只是按两次鼠标而已。另外游戏将继续支持多达20人一起进行游戏的多人模式。

不出意外的话，游戏将在近期发行。看了上面的介绍，你是不是会和我们一样，再次心甘情愿被电子艺界将钱包里的"银子"掏去呢？



游戏试炼场

升刚：机动装甲

游戏类型：动作
发行：MONOLITH PRODUCTIONS
制作：MONOLITH PRODUCTIONS
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、WINDOWS95

看着街道两旁的日式招牌、八面威风的“钢弹”、大眼睛的主角和读音铿锵的名字——升刚，还真以为是日本公司制作的游戏呢，可它实际是一家地道的美国公司（MONOLITH）的作品。现在的游戏市场有机能强劲的硬件作后盾，3D射击游戏大行其道，不过人怪大战似乎已经太多。面对力量强大、坚不可摧的BOSS，你是否感到人类的肉体是那么的不堪一击？于是，MONOLITH以招沉力猛、体型巨大的机械人为题材，制作了这款不同一般的“升刚”。

《升刚》描述的是名叫SANJURO的人，领导部队与叛军领袖GABRIEL战斗的故事，其中不乏恩怨情仇。在游戏中最吸引人的莫过于驾驶30英尺高的机械人（比以往的BOSS还大）在灯红酒绿的城市里与敌人进行巷战，坦克在面前也不过鞋盒大小，一切都能在强大火力下化为齑粉。

虽说要求最低配置是奔腾166＋32MB内存，但如果你没有一块象样的3D加速卡，是无法享受到《升刚》的精彩画面的。此外，游戏还要求DirectX6.0，如果你还没有，快去找吧！

梦幻飞车（Dethkarz）

游戏类型：赛车
发行：Melbourne House
制作：Beam Software
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、WINDOWS95

未来城市的天空永远是那么昏暗，它可以是紫红的，可以是嫩绿的，却不会是蔚蓝色。未来城市的建筑都是高耸入云的（虽然看不到云），配以灯红酒绿，一派迷幻色彩。未来城市的交通一定很发达，因为到处都是高架桥和分不出前后的汽车（不知是否还可称之为“汽车”）。Beam Software的未来世界就是这个样子。

未来最时髦的、最刺激的是“死亡车赛”，也许是生活在未来的人需要比现在大得多的刺激，所以，每辆赛车都配有武器，而且赛道不是封闭的，稍不留神就会粉身碎骨，根本用不着其他人出手。在比赛过程中发生的任何伤亡都是正常的，大家生死由命！当然，如果有人艺高胆大，也尽可以在比赛之余欣赏风景。对于这种以性命相搏的运动，在现在也许会遭到反对，但在未来，大家都叫它“梦幻飞车”。

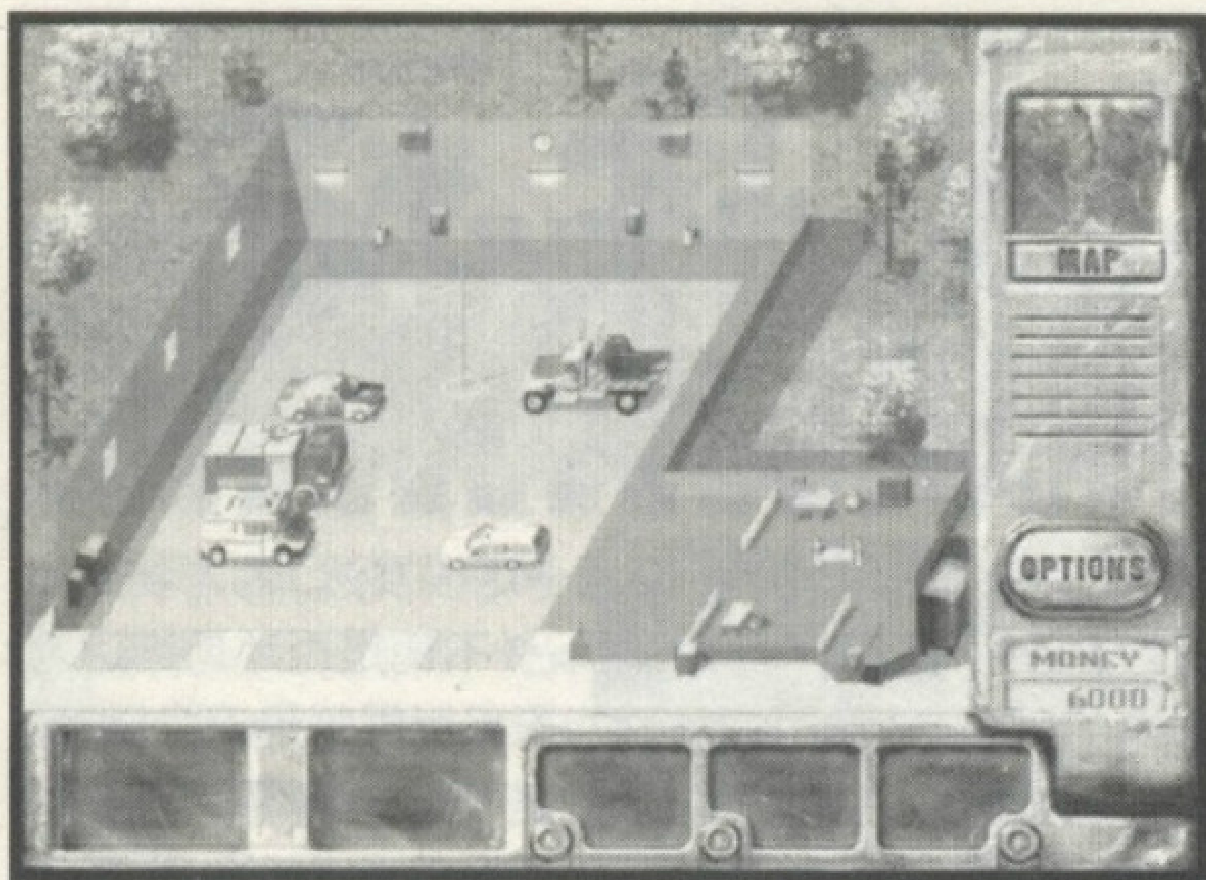


非常时刻（EMERGENCY）

游戏类型：模拟
发行：Wizard Works
制作：TopWare Interactive
系统配置要求：奔腾120、16MB内存、WINDOWS95

人类把生物的群居方式发展到了极尽，大城市遍布世界各地，随之而来的是城市生活的巨大副作用，交通事故、火灾等等，时刻威胁着无辜市民的安全，这时就有人组织了相应的机构：警察、消防队、急救中心……当然，事故并没有因为他们的出现而减少，他们做得更多的是事后补救，在每一个非常时刻……

电脑游戏中，破坏的成份太多了，杀人、爆炸，好像要毁掉一切有形的东西，这次，TopWare Interactive要当一当苦行僧，制作的这款《非常时刻》



就是讲述在城市中救死扶伤的故事。当在城市中的某一处出现事故，玩家就要根据情况报告来分配任务，例如，发生了恶性车祸，就须要派消防车、救护车、清障车和医护人员等前往。等到了现场，还要正确指挥，直到任务完成。

作为模拟游戏，也许《非常时刻》的画面只能算是一般，但在内容上却有不小的突破，很值得一试。

云丝顿弹子球

游戏类型：桌面
发行：Sierra
制作：Sierra
系统配置要求：奔腾90、16MB内存、WINDOWS95

赛车游戏爱好者没有不知道云丝顿赛车的吧？没有不喜欢云丝顿赛车的吧？这款《云丝顿弹子球》就是想抓住"云丝顿爱好者"爱屋及乌的心里制作的。也许弹子游戏和赛车游戏本来是风马牛不相及的两样东西，唯一相同的就是玩起来的那种紧张感。

《云丝顿弹子球》的界面很是与众不同，四周是赛道，不时驶过赛车，但是，千万别只顾着看啊，两只手可不能停。当你千辛万苦、手忙脚乱地击中所有规定目标，凑齐"NASCAR"6个字母并将球击人车库后，将进人隐藏模式，直到你挣够200万分。怎么样，想不想试试看？本月的配套光盘就有！



超级机车

游戏类型：赛车
发行：Virgin
制作：Milestone Srl.
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WINDOWS95

看来大家都看上了"摩托竞速"这只肥羊。MOTO RACER、RED LINE、MOTO CROSS……大概Milestone Srl.实在找不到更好的名字了，干脆取个大俗名——SUPERBIKE，好在决定一个游戏好坏的不是名字。

《超级机车》拥有现在一流摩托游戏的大部分特点，同时这也意味着没有什么特点。不过，若能完善一个已有的类型，同样是件喜事，可惜《超级机车》也没能做到这一点，仅仅是又一个《红线飚车》。

《超级机车》的速度感相当的好，而相对地操作感就稍差了一点。此外，我一直奇怪，为什么制作人员们总不注意摩托车和赛手本身的形象，《超级机车》也没有例外，在弯道处拐弯时，那个赛手总让我想起雷曼。

虽然又是一个跟风作品，但《超级机车》还算是一个出色的跟风作品，尤其对于偏爱这类游戏的朋友来说，也许不会计较太多吧？



毒蛇赛车（Viper Racing）

游戏类型：赛车
发行：Sierra Sports
制作：Monster Games, Inc.
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WINDOWS95

VIPER：毒蛇，毒蛇一样的家伙，阴险人（解自《地球村》2.0版）。这款赛车游戏之所以命名为"毒蛇赛车"，因为每一个赛手都是一条毒蛇（包括你，对付毒蛇最好自己也变成毒蛇）！



如果在以往的赛车游戏中，你最热衷的是躲避对手的挤碰和挤碰对手，一定要玩一玩《毒蛇赛车》，在这里，没有一个是善碴儿，即使在单人模式里也会感到对手象真人一样坏，再加上设计刁钻的赛道，足可以让你享受赛车中的暴力，你总会惊讶于对手的狡猾。游戏还可以组队比赛，配合你的队友去争取胜利吧，有时牺牲是必要的。

《毒蛇赛车》中的精髓在于躲避对手的碰撞，可它的操作感偏偏差得要命（不排除本人技术因素），打滑打得邪乎。另外，赛车的外观设计也不尽人意，看上去象玩具。不过，一个游戏有一个闪光点已经不错了。

黑暗之心（HEART OF DARKNESS）

游戏类型：冒险
发行：INTERPLAY
制作：AMAZING STUDIOS
系统配置要求：奔腾 90、16MB 内存、WINDOWS95

3D 游戏的兴起并不代表 2D 游戏的陨灭，无论是《猴岛小英雄III》还是《断剑II》，得到的评价丝毫都不亚于任何优秀的3D游戏。我们提供的这款《黑暗之心》（DEMO）在整体上虽不及前两者，但仍然不失为值得一玩的 2D 横版冒险游戏。

《黑暗之心》实际上是一款动作性很强的游戏，战斗成份不亚于解迷，当然，些许小聪明还是必要的。故事的主人公是一个叫 ANDY 的男孩儿，为了解救心爱的小狗 WHISKEY（小狗好酒？），不畏艰险，最终战胜黑暗。游戏操作简便，除了方向键外，只有跑、跳、和两种攻击键，这一点更象是电视游戏。

如果你已经习惯于高分辨率画面的话，对《黑暗之心》的320 × 240还真得适应一下了，不过，客观的讲，《黑暗之心》比许多高分辨率的游戏还要漂亮，看来，国内的一些制作组要好好向 AMAZING STUDIOS 学习学习啦！

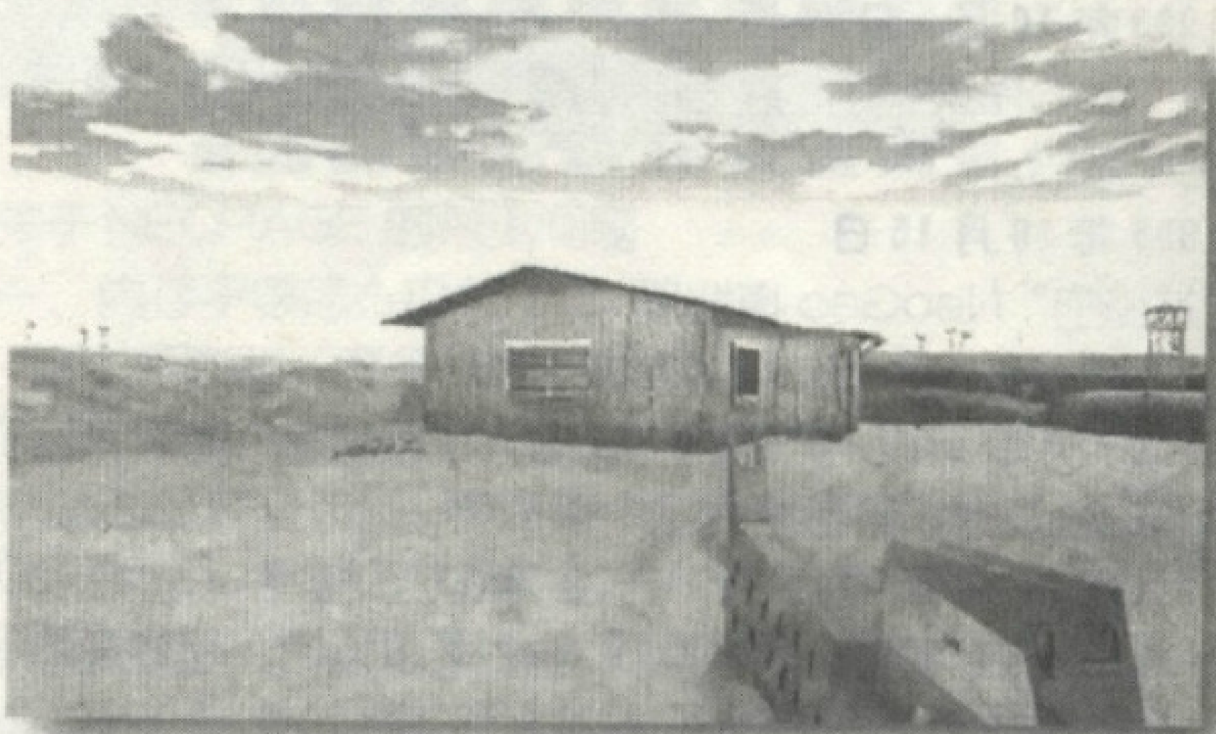
三角洲特种部队（Delta Force）

游戏类型：动作
发行：Novalogic
制作：Novalogic
系统配置要求：奔腾 166、32MB 内存、WINDOWS95

和平与发展是当今世界的两大主题，尽管如此，战斗从未停止，只是从世界大国之间的冲突转向地区性冲突，转向与恐怖主义和贩毒分子的战斗。

《三角洲特种部队》描写的就是这样一种战争，或许称为战斗更合适。游戏的一方是盘踞在南美的贩毒分子，而玩家则是由美国陆军中挑选出来的精英。现在的射击游戏都趋向于智能战斗，即不是一味地蛮干。在《三角洲特种部队》中，配合是至关重要的，你想当“红场特警”只能是死路一条。

《三角洲特种部队》并不支持3D 加速卡，但在软加速的情况下，画面效果表现良好，音效也非常出色。在现在 3D 游戏大行其道的势态下，Novalogic 制作这样的游戏，真是艺高人胆大。



一段时间以来，总有读者朋友来信询问，在哪里可以找到“游戏试炼场”中介绍的作品。看来有些朋友还不熟悉，“游戏试炼场”就是对当期配套光盘中提供的 DEMO 的介绍，其中介绍的游戏，在《大众软件 CD》中都可以找到。另外，个别 DEMO 在前面的栏目中有更详尽的介绍，例如本期的《上帝也疯狂III》。



各位喜爱模拟器的读者，大家注意了！经过几个月的秘密筹划，在各位编辑大哥和小生我的共同努力下，一个专门以介绍游戏模拟器及其周边设备的栏目--《模拟天堂》正式成立了！至此我们这些模拟器疯狂玩家终于结束了漂泊不定的生活，有了真正属于我们自己的家！

★模拟器新闻联播★

近期模拟器重大事件回顾摘要

1998年10月1日

我们伟大祖国的生日，也是CNM第3次正式搬迁的纪念日。

1998年10月15日

“神秘的”NeoGeo模拟器

看上去这个模拟器是真的。Dave和一些有这个模拟器的人联系过，据他们的说法，泡泡龙运行时还有音响效果。Dave自己也有这个模拟器，但是没有测试过。不过有一点是肯定的，不要期望它的第一版会有Neorage的水平，《泡泡龙》虽然可以运行，但是速度比较慢而且颜色有些问题。

1998年10月18日

SNES 9x非正式版本

这是一个非正式的SNES 9X的DOS版本。现在可以部分运行《马利奥赛车》了。

1998年10月20日

MAME新闻

经过漫长的等待，终于还是让我们等到了。MAME使NeoGeo发声了！我们测试了两个游戏：《泡泡龙》和Super Sidekicks。它们的发声都已经很棒了！但是运行速度会因为声音模拟而大大降低。在我们的P233机器上，需要把跳帧数调到2，还要把取样率调低。估计开发组还会考虑作一定的优化。

1998年10月20日（值得记住的日子）

PSEmu Pro V1.0.10!

PSEmu Pro已经如期发布了更新版。安装界面非常友好，加入MDEC支持（但是由于一些其他问题，不是所有的MDEC影像都可以看），支持记忆卡（理论上不限制容量），拥有更多的GPU驱动（包括第一版的D3D！）。

1998年10月25日

MAMEWIP新闻

好消息，MAME上的NeoGeo游戏又有速度提升了。在奔腾233机器上至少已经可以用跳帧1和22000的取样率运行《泡泡龙》了。想想以前没有声音支持的时候至少也要用跳帧1来运行所有的游戏，现在真是已经有很大进步了。其他有关NeoGeo的改进有：

非常精确的放大缩小机能，包括全屏放缩，不会再出现“画面丢失”和严重的马塞克现象了。所有已经dump的游戏都已经支持了，其中99%的都可以运行。

MAME已经支持Superman（超人）了。现在有准确的颜色，但还没有声音支持或最高分存储。

1998年10月27日

ZSNES V0.700发布！

一个很大的更新！加入了初步的C4芯片支持（但对应游戏还不能玩），初步的IPX支持（用来联网对战！）；其他还有不少错误更正和新增功能。
Super Mario Kart（超级马里奥赛车）和超大48M的游戏《幻想传说》已经可以在这一版本上顺利运行了！

1998年10月29日

MAME V0.34 BETA6 发布！

千万NeoGeo迷们热切期待的东西来了！90%的NeoGeo游戏有声音支持！虽然加入声音后各个游戏的速度不一，但是速度的下降是值得的。请参看一下说明文件，其中列出了有问题的NeoGeo游戏文件。必须作出相应修改才可以在MAME上使用。另外有消息说NeoRage也将要求修改游戏文件。还有最新的正确BIOS。

★NEW GAME橱窗★

NEOGEO GAME

步入10月份以后ROM List和Neocharity（网络上的两大NEOGEO ROM录制基地）相对9月那种热闹的景象而言动作忽然慢了下来，不过近期新出的ROM GAME还是不少。

10月1日那天ROM List发布了《Operation Ragnagard》《神凰拳》！将近20MB，号称是NG上的"3D"格斗游戏，其实还是个彻头彻尾的2D格斗游戏，只是在人物的处理上用了一些3DCG特效而已。不过此游戏的超杀技还真值得一看。(图P1)
在同一天Neocharity则发布了一个叫《Over Top》的赛车游戏，10MB左右，属于第三视角的赛车游戏。游戏主题和画面都很一般，但它拥有一套别具一格的比赛体系，独特的"随意超近"设计让你走"歪门邪道"也可顺利抵达终点，让人百玩不厌。

4日 NeoCharity发布了一个很小的格斗游戏：Legend of Success Joe（讲述一个年轻拳击手的故事）仅仅1.5MB左右，可玩性不强。

10日 NeoCharity推出了Panic Bomber炸弹人系列的游戏，只有3MB多。

14日 ROM List推出了《超人学园钢帝王》12MB左右，画面极具冲击力并且替身系统和超杀系统都很COOL！值得一玩。

17日 NeoCharity推出《风云默示录Ⅱ代》15MB左右，和Ⅰ代相比进步不小。

18日 ROM List发布了《饿狼传说Real Bout Ⅰ代》20MB左右，经典格斗游戏值得珍藏！

19日 NeoCharity推出《世界英雄完美版》18MB左右，也是个经典格斗游戏呦！

sfc game

10月27日 随着ZSNES V0.700发布48M的《幻想传说》终于可以运行了！这款带有许多次时代游戏特征的RPG游戏可以说是超任上最棒的RPG游戏了，值得收藏！

★模拟器学堂★

作为开学的第一堂课，我来给大家具体的讲一讲关于NEOGEO模拟器NEORAGE的有关内容。

简单的认识NEOGEO

NEOGEO（机皇）是SNK公司在1990年推出的一款有史以来最强大的16位游戏机系统，NEOGEO的家用机和街机所用的硬件系统大致相同，所以他们的游戏软件也是可以互换的！。使得玩家在家中也能享受到街机的震撼，但是由于NeoGeo的家用主机过于昂贵并没有真正的在我们的周围普及起来，所以有幸一睹其芳容的人并不是很多。SNK街机的成名大作都可以在NEOGEO上运行，例如侍魂系列、格斗天王系列、饿狼传说系列、龙虎之拳系列……

准备活动：我们会在POPSOFT的CD中提供已经搭配好了的NEORAGE压缩包，解压后直接可以使用。

首先上网，下载NEORAGE模拟器软件现在的最高版本为0.2D，下载系统BIOS文件neo-geo.rom和修改文件ng-sfix.rom。如果您的显示卡比较老还需要SDD驱动程序。

例如我们要玩的游戏是KOF97（97格斗之王），在同一目录中就需要有下面的文件：

NEO-GEO	ROM	131，072
NEOINIT	DAT	59
NEORAGE	EXE	319，706
NG-SFIX	ROM	131，072
KOF97		<DIR>

NEORAGE的语法是：NEORAGE 游戏目录名[选项]

-v 使显示画面与VGA同步（你的机器太快了吗？打开它吧）

-f? 跳桢的数值？=1-4（可用小键盘的+/-来调整）

-vga 使用VGA的分辨率

-noanalyse 跳过代码分析

-s 隔行扫描（需要Vesa支持）（很COOL的显示方式，和玩街机的感觉很相似）

-s25 25%的隔行显示，十分慢！（Vesa）

-s50 50%的隔行显示，十分慢！（Vesa）

-s100 没有隔行显示，等于两倍的画面显示，十分慢！（Vesa）

-modex 使用320X240显示模式

★模拟器FAQ★

关于NEORAGE的常见问题

一、内存不够怎么办？

由于NEOGEO的游戏容量太大，一般在40-50MB左右，所以我们一般的32MB内存根本不够！以我们要做以下处理以"虚拟内存"：在WIN95中打开一个MS-DOS窗口，然后选择属性，选择内存，最后将MS-DOS保护模式DPMI的内存改大到50000左右就可以了，注意要关闭重新打开后才会生效！当然了最佳的解决方案还是赶紧去买内存条。

二、为什么没有声音？

现在的NEORAGE就是不支持声音的。不过MAME到是抢先一步实现了NEOGEO游戏的声音，但效果不是特别好，而且速度比较慢。有传言说很快NEORAGE也会有声的。

三、为什么在读人ROM后就黑屏了？

可能是由于"虚拟内存"造成的系统延时。如果很长时间没有动静，就有可能是NEORAGE的版本问题了，大家尽量要用最新版的，不过DREAMER也遇到过0.2D玩不了，用0.2C改版（把0.2C的CRC效验屏蔽了的版本）却没问题的古怪游戏，大家一定要多试验几个版本。

四、我玩合金弹头时，"血"怎么是白的？

老美们幼稚的认为，白色的"血"比较不恐怖，所以就规定游戏里的"血"必须是白的，所以你玩合金弹头看到敌人不是在流血而是在流水，……真是……还好

有一个Rainbios，用它你就可以看到红“血”了。

★GAME 测试专区★

下面是我的朋友先令张的PSE测试报告：

测试用软件：PSEmu Pro V1.0.10，显示驱动为最新Kazzuya SoftwareRender 1.1

测试环境

(1)奔腾166，32 MB RAM，Cirrus Logic 5446 2MB显卡，8倍速光驱

(2) 奔腾II 233 ,64 MB RAM, ASUS V3000 with RIVA128显卡，24倍速光驱。

注意：为了提高命中率，测试中未使用声音，而且没有开启全屏模式。

本期推荐榜

1 阿兰多拉　2 龙战士III　3 实况胜利十一人III

4 GT 赛车　5 实况足球 98

以上的游戏大家可以放心的购买。

★模拟器 COOL 站★

能称的上世界上最 COOL 的模拟器站点，恐怕非 WWW.DAVESCLASSICS.COM 莫属了。这里是世界模拟器 NEWS 的发祥地，收集了世界上所有的街机游戏ROM！（绝对真实，一点不夸张），访问人数世界第一，竟达 1700 万人之多，站点设在美国，速度很快。本期的精彩内容就到这里了，大家对我们的栏目有什么要求和建议请发EMAIL给我（emulator@263.NET）。

名称	公司	类型	结果	环境
实况胜利十一人III（Winning ElevenIII）	Konami	足球	完全正常！速度稍慢，比赛画面中fps 15-18	(1)
魂之利刃（Soul Edge）	Namco	格斗	完全正常！速度稍慢，打斗中fps 7-8	(1)
铁拳III（Tekken III）	Namco	格斗	可以正常运行，速度较慢（打完一人就当机），打斗中fps 11-14	(1)
愤怒赛车（Rage Racer）	Namco	赛车	运行速度慢，车身贴图正常，其他物体贴图很差，fps小于10	(1)
燃烧战车试玩版（Metal Gear Demo）	Konami	冒险	只可看到Konami图标，然后就没反应了	(1)
阿兰多拉（Alundra）	SONY	ARPG	运行完美！FPS达到48-50 有音乐 WOW!	(2)
大脚鸟之不思议迷宫（Chocobo's Incredible Dungeon）	SQUARE	ARPG	看到公司标题后就死了	(2)
小鳄鱼冒险记（Gex enter the gecko）	SONY	3D ACT	没有反应，不可玩	(2)
燃烧战车正式版（metal gear solid）	KONAMI	冒险	反应和试玩版一样（可惜！）	(2)
街霸方块（puzzle fighter）	CAPCOM	方块游戏	使用正常，40-46FPS，有音效，没音乐	(2)
微型V3赛车（micro machine v3）		赛车	标题出来以后就死，不可玩	(2)
星海传奇（star ocean）	ENIX	RPG	无法跳过CG播放，卡住不动	(2)
预警8号（vigilante 8）	ACTIVISION	暴力赛车	看到标题后死机	(2)
泡泡龙5代（pop n' pop）	TAITO	益智类	只能看到TAITO标题	(2)
街霸EX（street fighter ex）	CAPCOM	3D格斗	FPS25-30，有音效，没音乐正常运行	(2)
实况足球98（international superstar soccer pro 98）	KONAMI	足球	完美！！速度竟然比PS还快.全屏30FPS非全屏40FPS，全部音效包括解说.不可错过！！	(2)
武藏传（brave fencer musashiden）	SQUARE	ARPG	速度正常，但是由于不认键盘，只好看自动演示	(2)
V.G.格斗II（adanced v.g. 2）	TGL	2D格斗	30FPS，但是不认键盘	(2)
浪客剑心十勇士阴谋篇	SQUARE	RPG	不能运行	(2)
拥抱季节	SONY	恋爱养成	不能运行	(2)
魂斗罗II（contra II）	KONAMI	3D枪战	不能运行	(2)
生化危机（biohazard）	CAPCOM	冒险（真的够险！）	不能运行	(2)
龙战士III（breath of fireIII）	CAPCOM	RPG	完全可玩！FPS28-30，有声音，但字幕有点模糊	(2)
荒野原始武器（Wild Arms）	SONY	RPG	正常运行 FPS29-40，音乐加音效，字幕模糊	(2)
天诛（tenchu）	SONY	冒险	只能看到SONY图标	(2)
全部NBA 97'（total nba 97'）	SONY	篮球	游戏标题之后当机	(2)
生化危机II（Resident Evil2）	CAPCOM	冒险	进行到游戏开始，死于“CG跳过失败症”	(1)
GT赛车（Gran Turismo）	SONY	赛车	正常运行！！FPS=8. 强力推荐！！（仅对拥有顶尖CPU，加速卡者和喜欢以幻灯片速度赛车者有效）	(1)
王牌空战II（Ace Combat）	NAMCO	空战模拟	正常运行，有声音.但在1.0.10版上运行有问题	(2)
古惑狼II（Crash Bandicoot II）	SONY	3D冒险	正常运行. 30FPS.但1.0.10运行中会无故自动关闭程序	(2)
雷电战机（Ray Storm）	TAITO	3D射击	全速带音效运行，FPS达到30.运行中会无故自动关闭程序	(2)
恶魔城（DraculaX）	KONAMI	2D冒险	在记忆卡选择以后会自动退出	(2)
生或死（Dead or Alive）	TECMO	3D格斗	无法运行	(2)
Tobal2（Tobal2）	SQUARE	3D格斗	无法运行	(2)
实况NBA 98（NBA Live! 98）	EA	篮球	无法运行	(2)
魔法师玛丽（Atllier Marie）	PUB	RPG	速度正常FPS=30，音乐不太好，字幕模糊	(2)
武士道之刃（Bushido Blade）	SQUARE	3D格斗	16-18 FPS运行十分正常	(2)
最终幻想战略版（Final Fantasy Tactics）	SQUARE	SLG	无法运行	(2)
快递危机（Courier Crisis）	BMG	单车任务	可以运行，速度慢FPS=5-8 有音效	(2)
冲锋车（Runabout）	CLIMAX	赛车	完美运行到开始游戏，然后自动退出	(2)
NBA大灌篮III	KONAMI	篮球	全速运行！没有任何问题	(2)

天骄补丁铺

迅雷行动完美版 Quake Done 100% Quicker

对于Quake这样的好游戏真是没话好说，毫不夸张地说，它创造了一个神话，开创了一个时代，培育了整整一族人(Quake一族)。这一族人外表与人并无不同，在大街上与他们擦肩而过也无法辨认出，他们和普通人一样吃喝拉撒，一样喜怒哀乐。可是，一旦他们进入昏暗的迷宫之中就会变得凶悍异常，他们能在万军丛中一眼辨认出敌友，他们为了自己一方的大旗不倒可以牺牲数十次甚至上百次，他们唯一的信念就是杀敌，他们唯一的宝典就是“迅雷行动”。

今年五月份，我们介绍了“Quake——迅雷行动”补丁，游戏者仅用了16分35秒就打爆了整个游戏，这次我们终于又得到了“迅雷行动完美版”，游戏者用72分钟打通所有关卡，杀死所有敌人，找到所有秘密地点，再次创造了一个经典。

刚得到“迅雷行动”时我一直心存疑虑，怀疑这是QuakeC高手编出来的（其实是不敢承认世界上有这样的高手），看了“迅雷行动完美版”后我的疑虑消除了，因为那位雷神战士也有小小的失误，这反倒增加了它的真实性，使我不得不对这些Quake高手肃然起敬，同时担心：一旦遇上了那样的高手，真不知自己会死得怎样惨。

和前作不同的是：“迅雷行动完美版”可以让你自由地挑选想看的关卡，这样一来，使它更象一本速查手册或多媒体攻略，更有“宝典”的味道了。

讯雷行动完美版和其它Quake补丁的用法一样：将压缩文件解压到Quake\qdq100目录，再运行quake -game qdq100，如果你用winquake或glquake方法也完全相同。

(qd100q.exe)

Quake OpenGL补丁

今年年初Voodoo还是少数贵族的奢侈品，广大穷玩家看到杂志上精美的Voodoo游戏画面只有流口水的份，而现在Voodoo已经跌到500元人民币以内了，很多玩家把它请回了家，玩Quake II时看到浑身上下没有一点马赛克的敌人端着枪冲过来，即使自己被打成漏勺也兴奋不已。只可惜Quake还是老样子，Voodoo对它起不了一点作用，很多奔腾级的玩家只好用那块破2D显卡勉强以320×240的画面支撑着，这对Quake的老玩家来说简直是残酷折磨。

这款Quake OpenGL补丁就是为了弥补这个缺憾而出现的，所有支持OpenGL的显卡，如I740，Riva 128等都能用。将压缩文件解压到Quake目录下，运行Glquake.exe。当我们看到3dfx标志旋转着出现时高兴得几乎要跳，立刻选New Game，按下“~”，输入“Timedemo demo1”，测试结果有33帧。然后我们连线对战了一盘，果然流畅，烦人的马赛克也消失得无影无踪，可惜美中不足的是：即时光影效果不见了，火箭弹周围只是包着一个光球，而墙壁和地板并没有被照亮，另外所有人的脸都变成模糊一团，分不清哪是眼睛哪是鼻子。不过这已经令我们很满意了，对于这样一个老游戏还能苛求什么呢？

(glquake.exe)

极品飞车III Need For Speed III黑客补丁

自从笔者买了一块Voodoo，极品飞车系列就成了我玩得最多的游戏。不可否认，极品飞车系列已

经成为赛车类游戏中经典之经典。它之所以受众多玩家的喜爱是因为它不仅吸引了一批追求刺激的赛车玩家，而且还让一大批名车爱好者过足了名车瘾。驾着那些爱不释手的法拉利、麦克拉龙，名车爱好者们宁愿落为最后一名也不愿让爱车碰一下墙壁。在《极品飞车 III》中各辆名车显得更逼真，更漂亮，几乎把 Voodoo 性能发挥到了极限，同时也使笔者不得不开始考虑是否要将 Voodoo 升级为 Voodoo II。

其实在极品飞车 III 中除了名车外还有许多普通车辆，比如卡车、小货车、救护车等，这款黑客补丁能让你使用它们，甚至还能在普通模式下使用警车。这回你也能用警车去拦截别人了，很过瘾吧！只要将压缩文件解压至游戏目录中，各种普通车辆就会出现在菜单中了。

(nfs3_hack.zip)

游戏黑客之《战国美少女》

TGL 的作品向来以出色的美工见长，当年的《神奇传说》系列真让我们着迷了好一阵子，轻松、诙谐、感人的剧情加上美仑美奂的日式漫画风格给人留下了深刻的印象。因此笔者得到《战国美少女》后立刻用连续两个昼夜打爆了它，即便满眼血丝，胃病加重也在所不惜。

太阳也有黑子，白玉也有微瑕。即使是《战国美少女》这样迷人的游戏也有日式RPG的通病——走迷宫和踩地雷。当你在迷宫中失去方向时，当你被地雷缠身时，你是否觉得再好的游戏多了这两样东西也会变成鸡肋？真怀疑小日本当年被地道战、地雷战打怕了，如今变着法儿报复中国玩家。幸亏有了"游戏黑客"，它可以方便地修改《战国美少女》存档，再也不必为金钱、等级发愁了，更妙的是它还可以让你在游戏一开始就使用所有的人。还等什么，用它去驰骋战国时代吧！

(ghk.zip)

三国志 VI 中文修改器

到现在为止，笔者打爆次数最多的游戏恐怕还是三国志系列。早在8位机时代三国志系列游戏就不知陪伴我度过了多少个日日夜夜。记得最初我得到的三国志II游戏卡记录部分是坏的，每次都得从头玩起。有一天我发誓要统一天下，便熬了一个通宵，第二天竟还能睁着眼睛上课，连我自己也不得不"佩服"自己。不过我仍没有使自己的野心得到满足。为了笼络天下所有武力、智力在90以上的人才，我的那台任天堂连续工作了一个星期，直到母亲整理东西的时候把电源拔下……

如今可玩的游戏越来越多，却再也没有时间去一项一项地治理国家，一仗一仗地攻城掠地了，而放弃它们未免又太可惜，于是有人编了这个修改器，好让三国迷们再过上一把瘾。

将文件解压到《三国志 VI》目录下，执行 sanvi.exe 启动修改器后出现一个任务条。游戏时可将任务条置于屏幕上方，按下"切"可切换为全屏修改模式，这是个很体贴的设计。这个修改器几乎可以修改游戏中的任何数值，甚至锁定武将体力。有了它何愁不能统一天下呢？

(sanvi.zip)

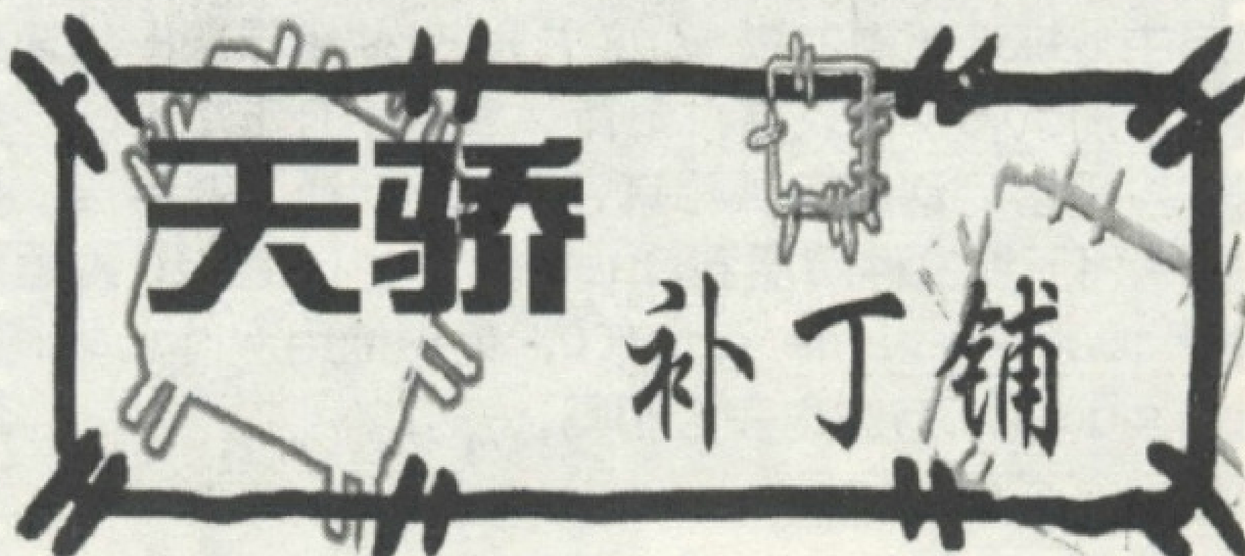
反恐精英 (Rainbow Six) 武器修改

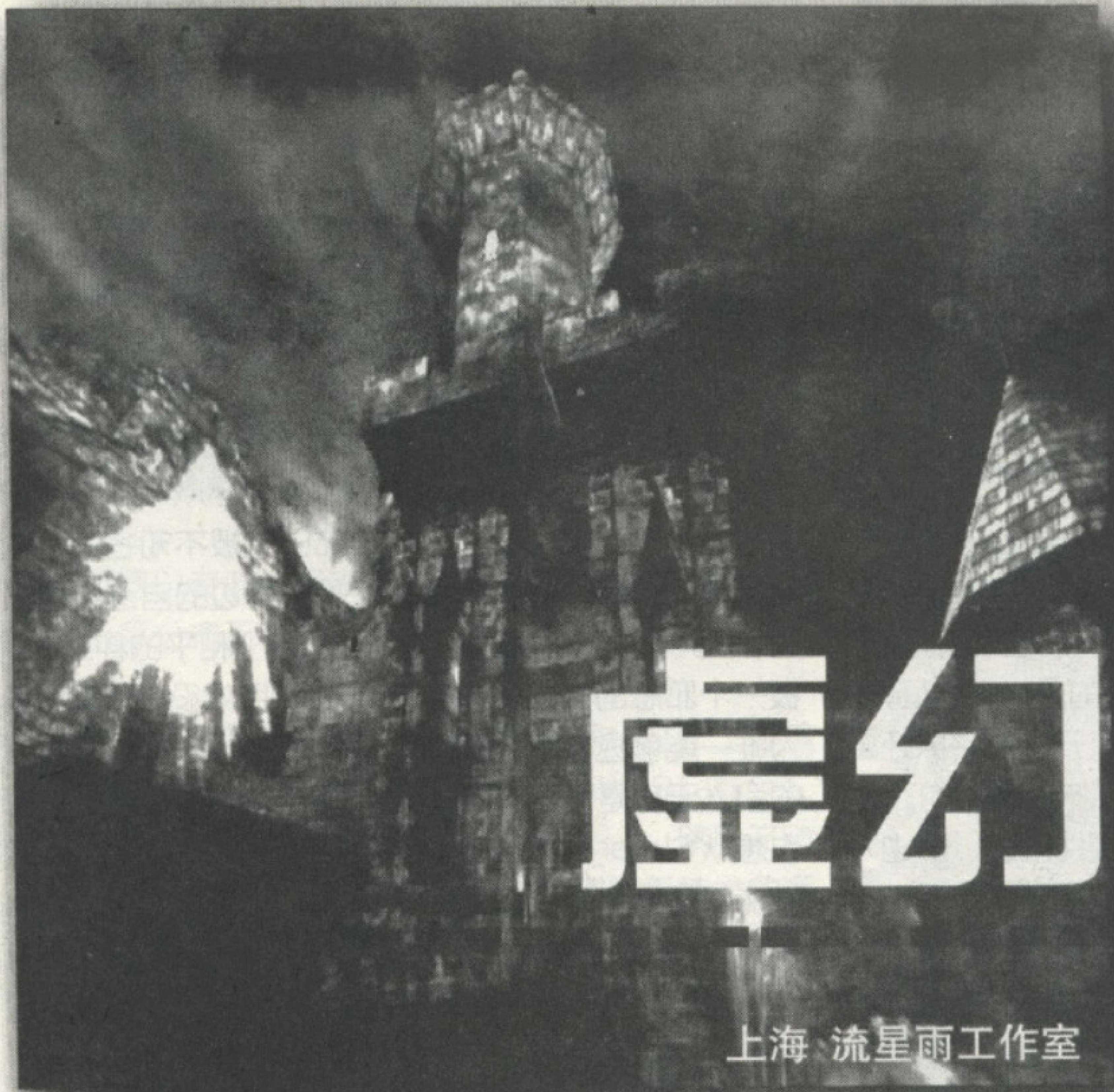
如今的游戏越来越向 3D 方向发展，Voodoo、Voodoo II 几乎成了众多游戏玩家的标准配置，而游戏是否支持Voodoo也成了玩家们购买游戏的标准之一。笔者就是冲着这一点才买《反恐精英》的。它是类似于冒险王（Spec Ops）的游戏，给人的第一印象就是画面漂亮、音效逼真，绝对是视听享受。不过，《反恐精英》不仅仅拥有Voodoo给我们带来的精美画质，更重要的是它的真实感——好像你真的在指挥一支反恐怖部队，你可以了解每个部下的详细状况，给每个人配置特定的武器，制定完整的行动计划……

《反恐精英》中的武器本来就不少，这回又增加了30种！太酷了！现在你可以用不同的武器变着法子折磨死敌人——谁让他们是恐怖分子呢？

安装方法很简单，只要将压缩文件解压到游戏目录就可以了。

(bf_arsenal_200.exe)





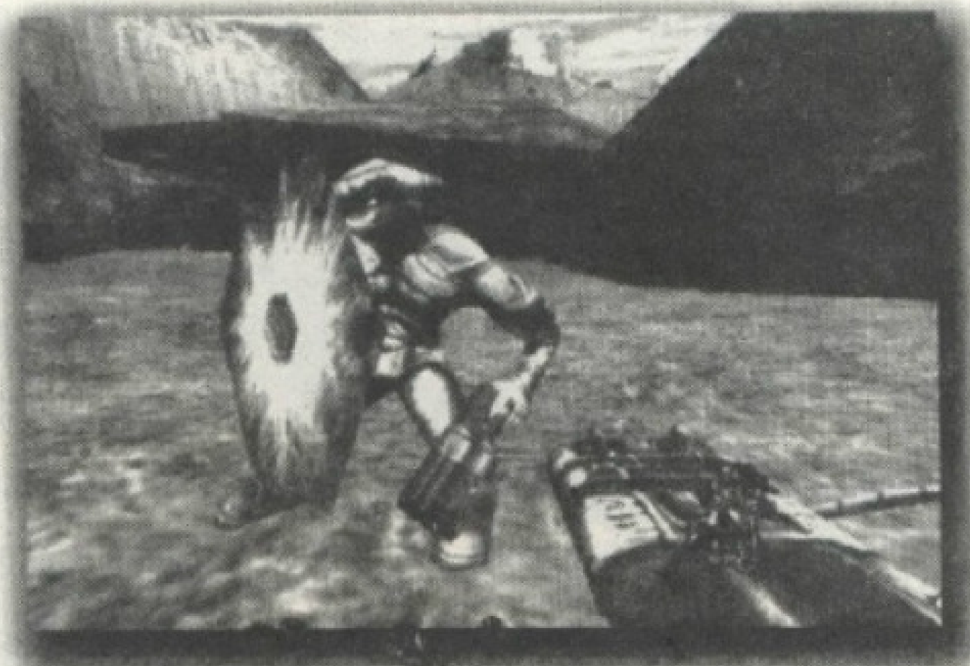
游戏类型：动作
发行日期：98 年 5 月
发行公司：GT Interactive
制作小组：Epic Megagames
最低配置：奔腾 166、16M 内存、170M 硬盘、4 倍速光驱
推荐配置：奔腾 II-300、64M 内存、450M 硬盘、8 倍速光驱、3D 加速卡（Voodoo2）

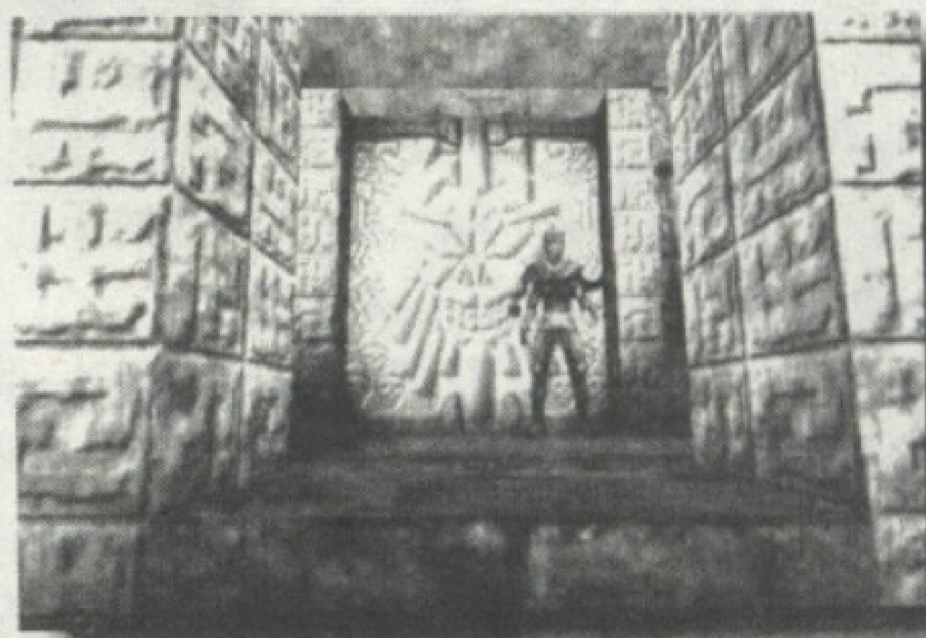
UNREAL 虚幻世界

上海 流星雨工作室

在前不久前那股第一人称射击游戏热潮中，实在是出现了不少滥竽充数的平庸之作。然而随着时间的推移，我们开始发现这样的游戏已经是越来越少了，取而代之的却是为数不多，但却个个出色的精品制作。从《雷神之锤 II》到《恐龙猎人》，而《虚幻世界》则是其中极为优秀的上佳之作。

在《虚幻世界》中沉浸了整整几周后，我们开始发现在这似乎已经不再仅仅是一个简单的射击游戏了。当游戏在那超过四十个拥有出色场景的关卡中穿行时，我们甚至有一种在未来风格的艺术画廊中穿过的感觉。唯一的区别就在于如今的这个全3D的，而且你的身边来往的也不是普通的游客，而是想要取你性命的异形怪物。与《雷神之锤 II》那灰色世界所不同的是，《虚幻世界》的世界要来得更有色彩、更为生动。野外场景的大量出现、细节刻画的注重更增加了这一优点。在野外，你能够看到地上的杂草、灌木以及宏伟的建筑外观、悬崖峭壁。尤其是在经过3D加速卡提升的画面上，你能够看到24位真彩、出色的贴图以及更为特殊的3D效果。记得在游戏中的某一部分，我正试图沿一个斜坡向上前进，当转过一个弯时突然发现在斜坡顶端上的灯所发出的强烈光晕竟是那样的真实、耀眼的光晕使得我完全看不清楚灯后的情形，不幸的是此时在灯后正有敌人在向我射击——结果自然就可想而知了……





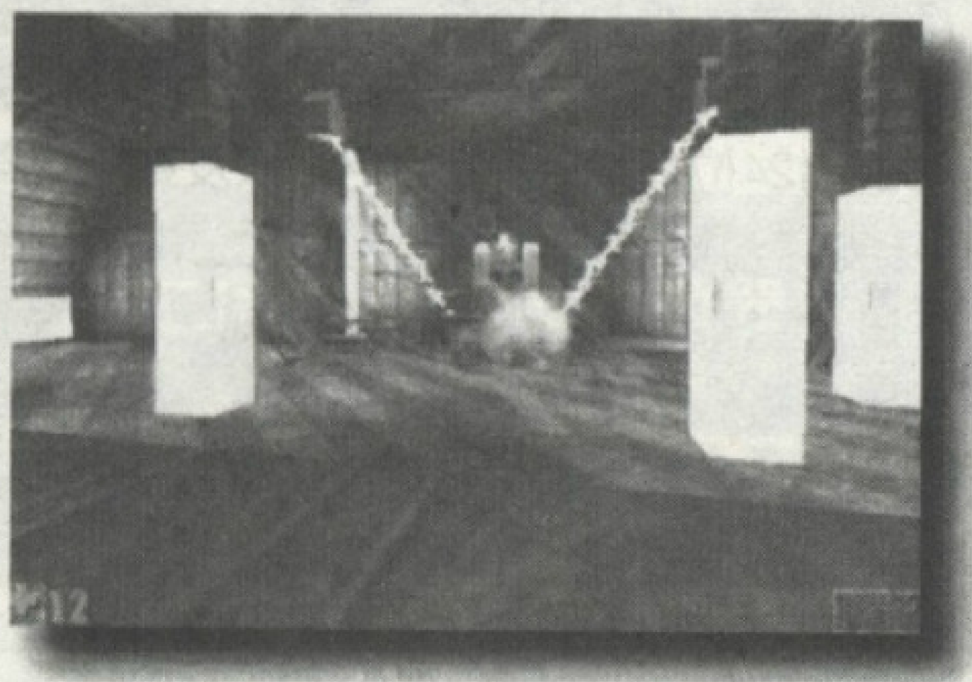
当我们从《虚幻世界》的官方网页上发现游戏不



仅支援光迹追踪、自发性光源 提供辐射、柱状、点状、探照、朦胧、球面等20余种特殊光影效果以及逼真的撞击反射效果时才了解为什么《虚幻世界》的光影效果为何能够做得如此的出色。此外在场景的多样性方面，无论是峡谷、熔岩、隧道、太空船内部、开阔的平原还是城堡，游戏的设计师们无疑是花费了不少的精力。

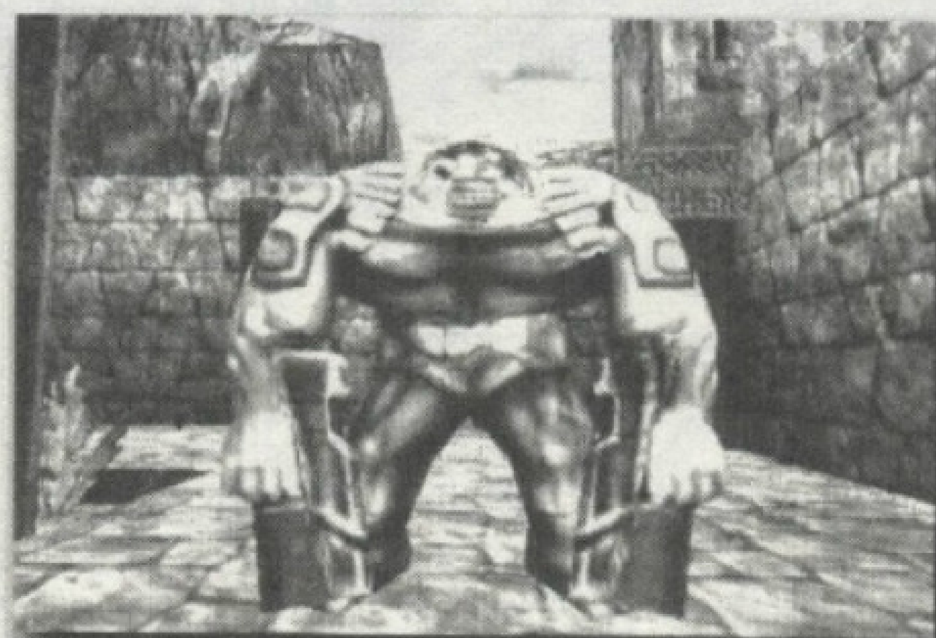
然而这样的效果自然需要极高的硬件配置，这也是游戏最大的弱点就在于它的配置要求过高了一些。早在亚特兰大的E3展上，奔腾166+32兆内存的配置在当时似乎并没有什么苛刻，但是当《虚幻世界》在我们那台奔腾MMX166+32兆内存+3Dfx Voodoo加速卡的机器上跑起来的时候，某些场景中还是偶尔会出现跳帧的现象，这还是在我们完全安装了450兆硬盘后。而据我们所知，如果你没有3D加速卡的话，那么你起码需要奔腾II 300以上的机器才能够将跳帧现象完全去除。可以这样说，《虚幻世界》是对于现今整个游戏业界中3D技术的一次极大集成。

在音乐音效方面由于游戏支持Monster 3D声卡，通过它你能够在游戏中得到真正的3D音效。即使你用的是只有两个扬声器的音响系统也能够使得你能够清楚的分辨出声音从左边、右边以及后方传来的区别。《虚幻世界》在听觉的营造方面真的十分出色，一个典型的例子就是在游戏刚开始的时候，在一扇关上的大门后传来被敌人杀害的同伴那凄惨而沉闷的惨叫声，



在刹那间一种恐怖而又无奈的气氛立刻就被营造了出来；当你使用自动手枪射击的时候你会清楚的听到从枪膛中弹出的弹壳掉在地上那清脆的响声；如果你仔细听的话，甚至还能够听到敌人的尸体倒在地上时那冷冷的重物坠地声。与出色的音效交相辉映的是那高品质的音轨。虽然并不突出，但是音乐的表现却恰到好处，尤其是一些刻意的音乐停顿，暂时的静寂更是完美地衬托出《虚幻世界》那特殊的肃杀气氛。

与声光效果相比，《虚幻世界》的剧情却并非游戏的重点——就象《雷神之锤 II》那样。你从一个陌生的星球上醒来，发现所有的同伴都已经被不知名的敌人所杀害了，而唯一剩下的仅仅是你身边的自动手枪而已。不久你就发觉在这个星球上，一个和平的种族Nali被一个邪恶的类似于蜥蜴的Skaarj所奴役，而你则成为唯一能够拯救他们与你自己的人了。一个和平种族的引人无疑是游戏中的一大卖点。这些被征服的人们也想从Skaarj的魔爪中脱离出来，于是在游戏过程中你能够得到这些土著居民的帮助，从而找到隐藏的秘密暗室、特殊武器以及其他更多的好东西。你要做的只是当这些土著居民向你招手的时候，快速地跟上他们



一直来到目的地就可以了。当然你可以射杀他们，不过看着他们在你的周围漫步，有时还会向你鞠躬还真挺酷的。

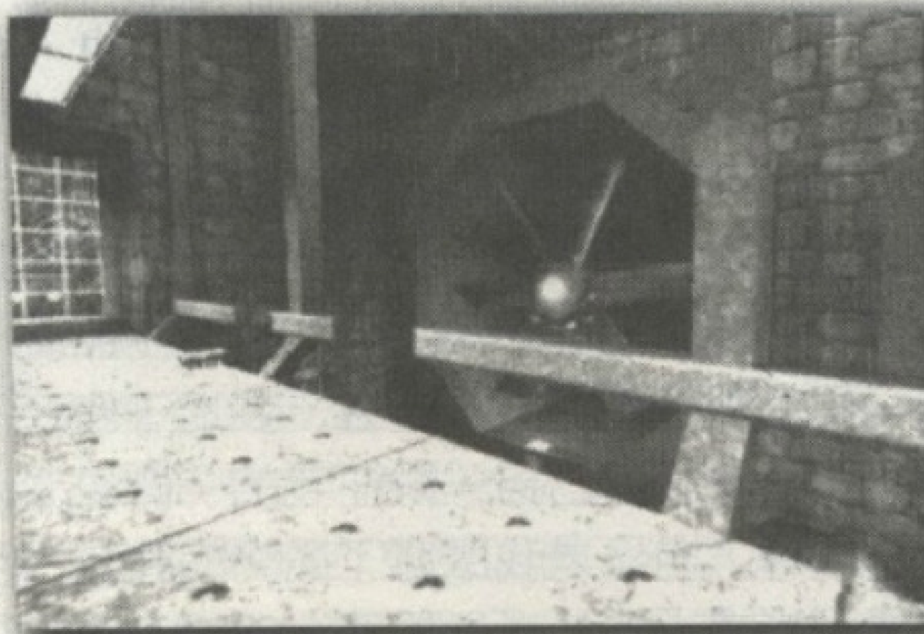
在剧情方面的缺乏也许会使得你认为《虚幻世界》的单人游戏会十分弱，呵呵，那可就大错特错了。《虚幻世界》单人游戏的长度几乎为《雷神之锤 II》的三倍。虽然游戏在关卡之间的切换方面缺少必要的动画场景的衔接与交待，取而代之也只是简单“Loading”画面。不过在关卡的设计却做的相当不错，你能够清楚的分辨出每个关卡之间那不同的风格。剧情的发展同时也与关卡的设计有着紧密的联系。在每一个关卡中你还可以从不同的终端机中了解到这个关卡中特定谜题的一些线索，与其他的第一人称射击游戏不同的是，《虚幻世界》在某些关卡中甚至是没有什么战斗的。这



样你就可以专心于探索未知的区域上，这种间歇式的战斗机率分布无疑打破了以往一些同类游戏一杀到底的模式。

更有趣的是EPIC为《虚幻世界》设计了变身(Morph)功能，利用变身设备(Morph Station)，您可附身到4种不同的生物上，这样的设计，跳脱了动作游戏自毁灭战士以来的巢窠，这种电脑新技术的运用将角色扮演以及冒险等特色一并带进了《虚幻世界》中，也就是说，有些关卡敌人多到或是厉害到让玩家不可能杀过去，这时，如果您变身成敌人的一份子，就可以大大方方地走过去，不需要和怪物们杀得头破血流。于是利用工具欺敌或联合其他种族等战术都成了游戏中的一个不可或缺的乐趣。

EPIC为了使《虚幻世界》能在AI上有所突破，特别邀请曾任职于IBM的STEVEN POLGE加人开发小组，在他的设计帮助下，《虚幻世界》中的每个生物都有独立的个性。有些较具攻击性的，在同一关卡中不同的地方或情境下会有不同的攻击动作。当它落单且又受伤时，就会避免与你正面冲突并且回去搬一群救兵再来对付你。有些喜欢单打独斗、有些则喜欢呼朋引伴。敌人有学习能力，会熟悉关卡地形并分析你的战斗模式，找出最有效的方法将你消灭，更厉害的是它聪明到会找掩护以躲避你的攻击，而不会每次都走相同的路线机械式的自寻死路，由于敌人的高度智慧，有



时您必须利用和平种族Nali人来引开敌人才能潜人基地。

在武器系统的一些改变让《虚幻世界》看起来和玩起来很不一样。《虚幻世界》提供了10种武器，基本上每一种武器都有2个火力选择，而第二火力往往威力较第一火力强大，相对的也耗用较多的弹药或能量。和传统动作游戏一样，弹药必须在游戏进行中取得，各种武器使用的弹药也各不相同，例如AUTOMAG使用子弹，是一种修改过的手枪，除了具有传统枪械向前射击之外，更具有侧向射击的特异功能。而STINGER这款武器则需使用“TARYDIUM”(泰利)能源火力才能发射。其他如火箭发射器，除了单发功能外，扣住板机的时间稍长些，则有连续发射的效果。除了制式武器外，《虚幻世界》还提供了许多物品可以用于游戏中，不能免俗的一定有护甲、医药箱等，但是我们还可以发现一些更有趣的东西，如随身电脑、欺敌扩音箱、通道隔离器、聚光手电筒、隐身器、水中呼吸器…等，让整个游戏内容变得十分丰富而变化多端。

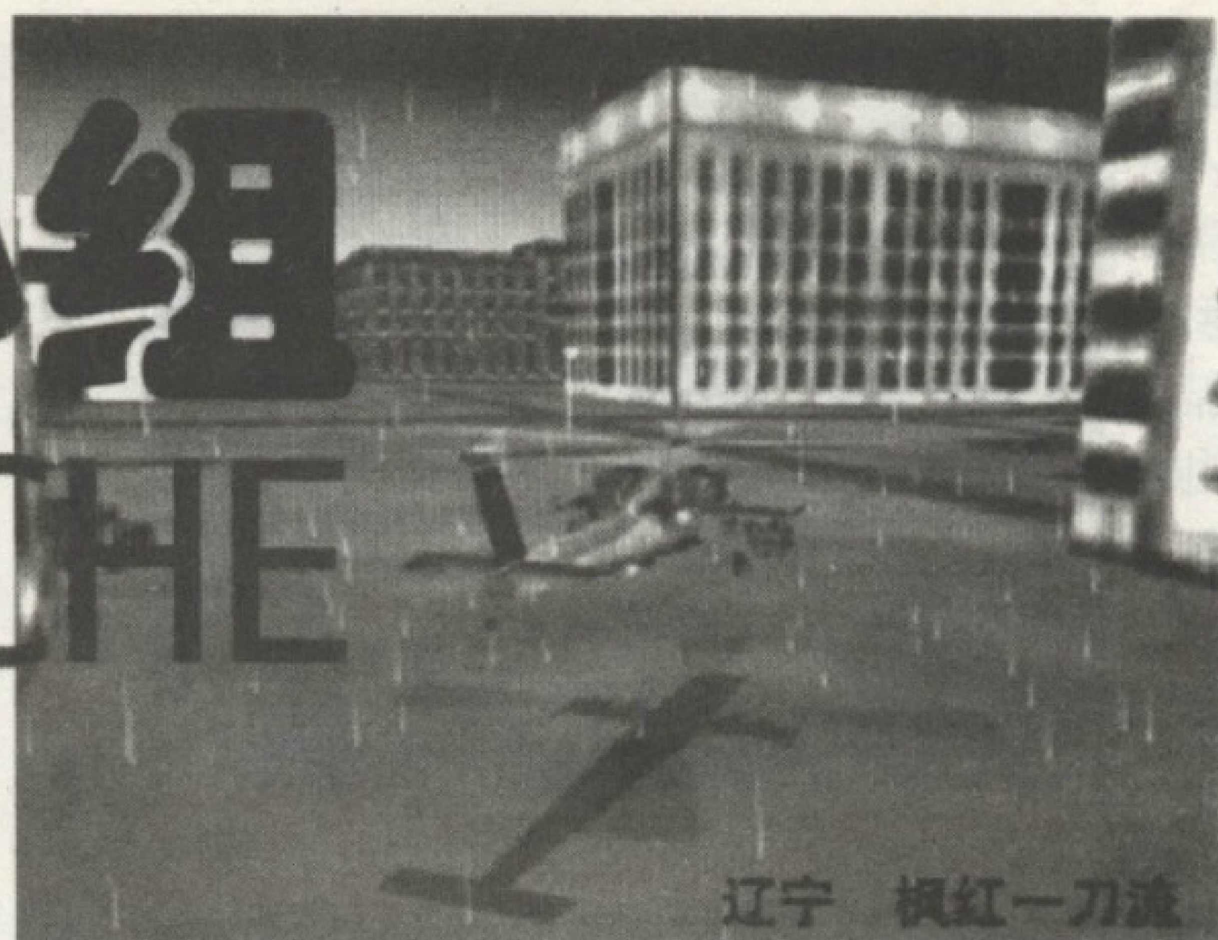
在连线方面，由于没有相应的条件所以没有在这方面足够的游戏时间，不敢做这方面的评论。不过从网上玩家的讨论看起来，似乎在上Internet时会发生严重的延迟，而在局域网上则有不俗的表现。不过最令人兴奋却是《虚幻世界》将会发行关卡编辑器UnrealED。UnrealED是建立在具有建设性的几何学基础上，意指你可以由事先设计好的图形中去创造关卡，以取代在雷神之锤中以自设图形的方式编辑。由于据说这也是游戏设计者设计关卡时所用的工具，相信它的权威性是毋庸置疑的。

适合玩家
动作迷
优秀点点
出色的声光效果、游戏中还有其他的多种乐趣
劣迹斑斑
配置要求过高、Internet连线延迟严重

出品公司	GT Interactive
载体	CDx1
类型	动作
语种	英文
系统	WIN95
总评	90

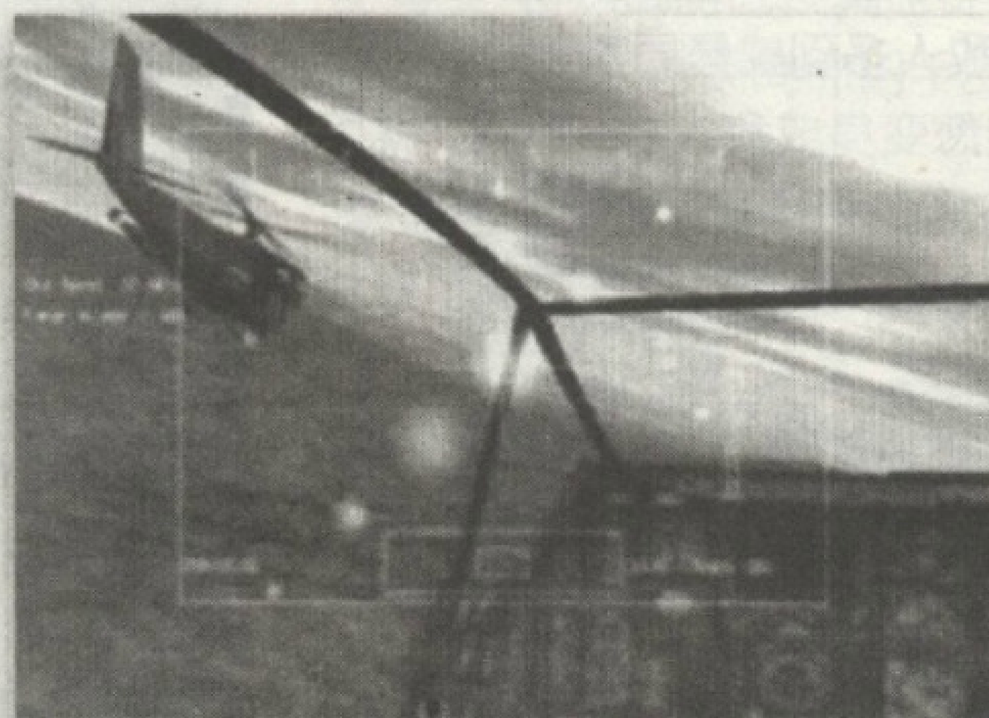
画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

阿帕奇小组
TEAM APACHE


辽宁 枫红一刀流

游戏类型：模拟
发行公司：Mindspace Entertainment
官方网页：http://www.team-apache.com
最低配置：奔腾133、16M内存、170M硬盘、4倍速光驱P-133 CPU、16MB RAM、4倍速光驱
推荐配置：奔腾II-300、64M内存、450M硬盘、8倍速光驱、3D加速卡（Voodoo2）

不久前传闻Bryan Walker（《飞行梦魇II》的开发者）离开了Eidos，这曾使游戏的开发计划一度搁浅，真是令人遗憾，值得庆幸的是丝毫没有影响到这部《阿帕奇小组》的开发。这部游戏最后由卡尔琼斯领导开发小组完成，它的出现的确给我一个惊奇，甚至超乎了我的想象。



当Bryan Walker还在Eidos的时候，他曾说过："它超越了以往模拟游戏的模式，是在有实战经验的飞行老手指导下开发完成的飞行游戏，玩家在游戏中可以完全地体验到现代化战争的残酷气息，这是与以往的游戏不同的。在每个模拟游戏中玩家是不可能完全重复某一次战争经历的，所以模拟的作品都要求有真实的临场感和优美的画面效果，可设计者往往不能在战场很好地将两者结合起来，这其中简单的原因就是设计者只是个写程式的人，并没有真正的战争体验，更无法表达真实飞行时的感观刺激。这方面就是《阿帕奇小组》的最大优点，我们并不依赖于企划或出版传媒，我们游戏中的精神是其它模拟游戏所不具备的，我想玩家会客观地评价游戏中对于操作和环境细节上的处理的……"他所说的话好象是一个市场营销策略的一个口号，一个诱玩家掏钱的陷阱，果真如此吗？

本游戏的操作系统是简单易学的，它的战术和环境的控制也是较不错的（当然也不尽完美）。好吧，先试一试再说，第一个任务我独自飞往拉脱维亚，我在菜单中察看了一下天气情况，风暴将至，连忙选了二名驾驶AH—64的助手，转眼间来到一个小镇郊外的飞机库旁，一个很详细的控制台上，我们飞行小组的成员进人飞机发动引擎，握住操纵杆迅速攀升，当小组朝前方飞行时，我无意地看着在地面上留下几道长长的阴影……可以说飞行的感觉超过了以往的模拟飞行游戏，只不过在拟真度上好象打了一点折扣，本来是应该做得更好的。

当雨天作战时，我加快了飞行的速度并转换了一下角度，雨点这时极快地朝舷窗砸来，当速度超过120公里／小时时，雨点几乎不被察觉到，只看到脚下的城镇快速地往后飞闪……孤零零的树，路边的建筑，它们都是真实存在的，可别撞上哟！这时我惊讶于游戏的帧率表现，并且它的光雾效果也同样令人记忆深刻，有时我飞人晴空一览无余，有时我飞坠雾中前程迷茫……当我有一次穿越一座城镇时，因为观赏窗外的景色而忘了爬高，机舱扎到一栋建筑之中，发出沉闷而可怕的爆裂声，看来我已活不成了，连忙切换到外部视角，看到飞机在浓烟中翻转了一下，碎成两段扑于埃土之中……在另一个任务中我闪转腾挪终于击中了敌机，冒烟的敌机抛物般地坠下，燃烧的一段机壳掉在地上又反弹到了空中，稍倾火光敛去，地面又归于死寂……太刺激的体验了，当我返回城镇之前，决定到教堂上空盘旋一会儿，这时一只战机从左侧飞了过去，我逮不住它，只有看着它飞远，一分钟后另一只在我的一侧盘旋，一场空战于是展开，当然是我取得了最终的胜利，那爆炸的效果是相当惊人的，当然如果你的射击目标在75



码以内，那爆炸会有一半的机率令自己受伤的！

物理特性在游戏中的表现是突出的，飞行中可以看到炸弹落入地面的情景，同时也能感觉到舱内的轻微震动，更为美观的是动态的光影表现，而发射出的火箭（地狱之火）也是呈一种完美的抛物曲线。从画面上来讲也是很好的，我不知它精致到什么程度，但我可以肯定它要比《长弓II》（LONGBOW2）高出50%，当我检视它的图形菜单并选择SUPER HIGH项时，游戏可以在800X600的分辨率进行，并且看不到一点儿的丢帧现象，动作非常地流畅，如果你拥有一块VOODOO II的话，相信也可以在1024X768的模式上运行。

如与《阿帕奇小组》比较的话，《长弓II》显然有不足之处，因为《阿帕奇小组》与JSF一样有动态的战役，而F—15虽没有动态战役，但它较独特的指令控制设计对玩家允许更多的参与控制，虽然JSF也有较自由的控制度，显然F—15在这方面做得更为出色。在《阿帕奇小组》中游戏将小组分成指挥（主机）和飞行（僚机）两种操控情况，小组最多有三只战机，指挥机总是在第一位上，当玩家位于指挥机的位置时，可以通过机内的四条通讯通道向队员们发布指令，第一条接主机，第二、三条是接其它两只战机，第四条是接通所有的队员。在虚拟的驾驶舱中，可以控制火箭发射，也可以联络队员互相援助、锁定目标、显示任务目标，禁止显示目标，取消上级命令，检视状态，在任务进行时报告坐标位置，当然它也可以让你预置编队方案……这些灵动多变的操纵可以满足玩家相当的指挥欲，玩起来更象是玩一个策略游戏。

可以说玩《阿帕奇小组》所要求的最基本素质就是综合指挥和管理才能,管理和维护玩家的所有队友,因为游戏中的所有环境都是内在关联的,比如有的队员可以在任何情况下保持警觉,而有的队员因为某种原因会很容易疲倦,这就要求如何来部署哪些队员来维修战机,哪些队员来架驶主力战机投人战斗,每一项决定对事件的结果都是有影响的.如果队员工作或维修人员的任务过多,会因为体质下降导致很多错误,如堕机,全部战机效能下降等,这对玩家的战略手段绝对是一个考验,想实现任务的目标必须要对队员素质和环境心中有数才行。

游戏中的每一名队员都有独立的技术技能和品行特质，在士气下降时的战斗中每个人的特性会很时显地表露出来，一些队员在某些环境中会更喜欢特别的武器，有的更擅长于夜晚行动，当然游戏的任务进度和结果并不完全取决于士气，它更加取决于玩家（指挥官）的发挥和状态。如果玩家的成功率很高，将有威信地下达任何的指令，如威望过低时，在讨论战术时会引起队员们的反唇相讥，同时飞机损耗和队员的体质下降也是很快的。在队员的宿营中可以观察到队员的疲劳程度和人员的品行评价，最多有二十一个不同队员的状况。对于游戏中损伤的设定，是一项很复杂的设计战机有主次部位的分别，共设有一百多种的损害效果，与火力攻击程度，受伤部位及飞行的速度有关联，机身受伤时玩家要快速地作出反应并处理，如关闭某些驱动和旋桨等，这样才能保持战机完整地返回基地。

总体来说，《阿帕奇小组》是一个互动性极强的飞行模拟游戏，要想自如地操控作战，在游戏提供的训练中心学习是必不可少的。从机舱上来讲不如《长弓II》的真实，然而它综合管理的特性是其它游戏不能比拟的，和玩战略游戏相近，在战斗中你必须时常调查队员的士气和状态。《阿帕奇小组》还支持六人同时网络对战，除去和队员合作及对决外，还可先占领军旗、机枪对战以及护航等模式。如果你是个模拟飞行的初级玩家，如果你有很强的指挥欲，如果你还有一块VOODOO的话，《阿帕奇小组》应该是个不错的选择！

适合玩家
飞行游戏爱好者
优秀点点
出色的声光效果、真实感极强
劣迹斑斑
配置要求过高、比较复杂



异形地球

逃亡与反击



Alien Earth

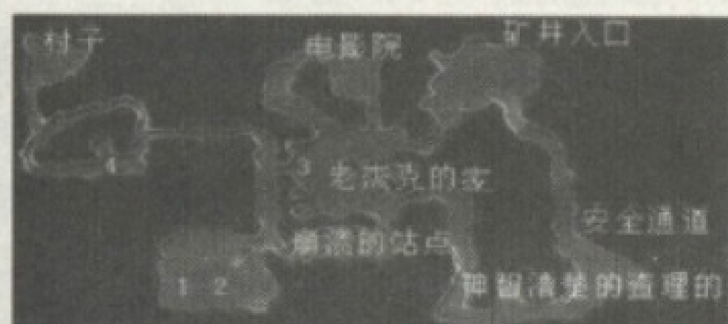
广西　EAGLE

没有人记得是谁发射了第一枚导弹，在接下来的链式反应中，地球面貌永远地改变了，活着的人继续接受着战火的摧残。这时，来自拉克撒星球的殖民飞船来到了地球上空，从此，我们人类就失去了一切……

——摘自一本残破的笔记本

清晨，我从睡梦中醒来，绑在图腾柱上的双手一阵麻木。村子的大门打开了，一个丑陋的身影飘了进来。这是一个拉克撒贵族——我们这个星球上至高无上的统治者。他来到我身前，我们村子的守卫罗克开始翻译他说的话 我将作为拉克撒贵族的猎物，必须尽全力躲开他的追杀（尽管从未有人躲得过）。我知道，这是近两年来统治者们的最新游戏。罗克解开我，严肃地对我说："芬，从现在开始，你就是个死人了！但你是为你的村子而死的，应该感到高兴。"我望了望四周，村民们眼里流露出恐惧和庆幸，我向大门走去，开始我的逃亡。

第一章　逃亡



地点1：撬棍　地点2：小石头　地点3：实心小兔子
地点4：神庙

没有人能帮助我，也许只有神。我来到村子东南方的神庙，拔起两根木棍，捡起地上的水果（这是村民们的供奉）和一块祈祷垫子。我意外地发现，在垫子下有一把剑。我把剑插在木棍上，这样，我便有了一件称手的武器。

我沿着树丛间的小路向前走着，路上不时有些自卫植物向我攻击，而我也正想练练我的用戟技巧。而且杀死这些植物后，还可以摘下它们的叶子——一种据说能够解毒的草药。

不一会儿，我来到一片空地上，在一个钢铁甲虫的残骸旁找到一根撬棍，旁边还有一些小石头，有了这些小石头，就可以打击远处的目标了。

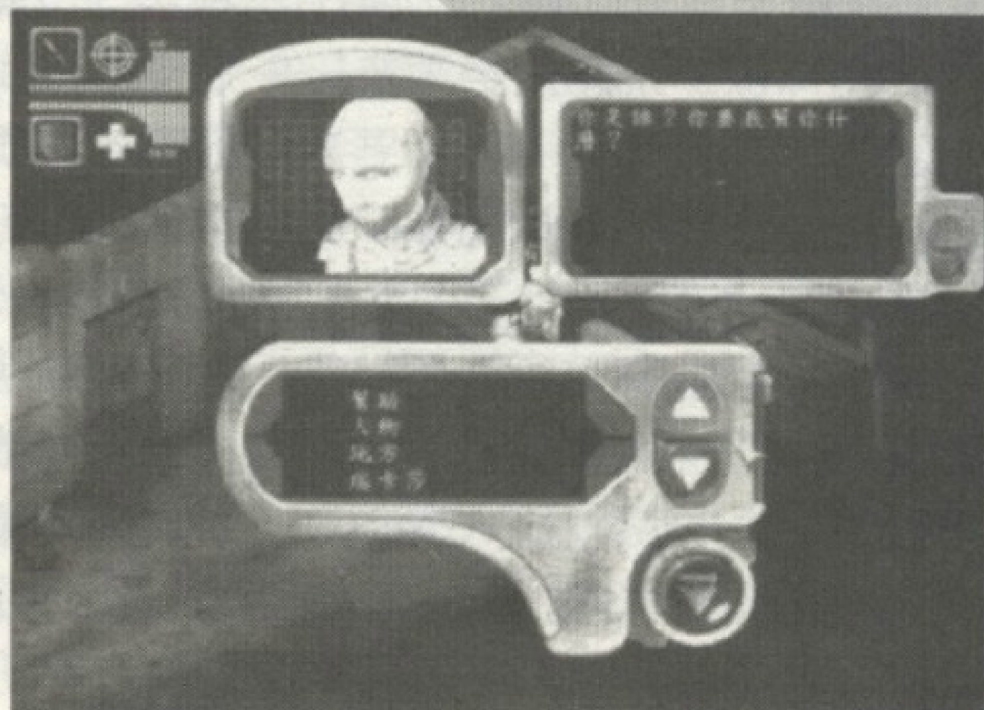
沿着小路继续走，当我从地上捡起一个兔宝宝玩具时，听到了一声呼救。我循声望去，看到一个小老头正遭受两只食人兽的攻击。我马上跑去帮忙。小老头自我介绍说他叫老杰克，他热情地邀请我到他的住处去，我欣然接受了他的邀请。

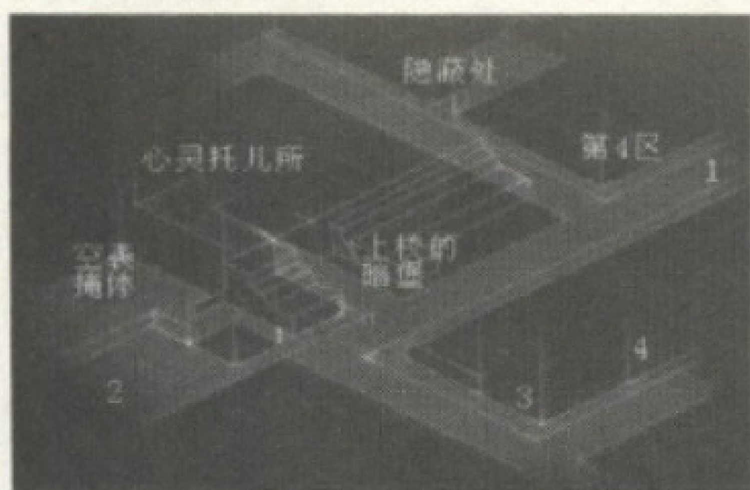
在走向老杰克的树屋时，我顺路捡起地上的橡胶管，还有路旁的玻璃瓶和桥旁边的衣服碎片。现在，我必须利用一切可以利用的东西，我决心要做一件前人从未做到的事——躲过追捕，获得自由！

来到老杰克的树屋，老头为了表示感谢，送给我一个打火机作为礼物，并且慷慨地允许我使用他的床来休息。我把路上收集的一些草药交给他，请他帮忙做了几瓶解毒药。

当我从树屋上下到地面时，听到天上传来一阵"嗡嗡"的声音。我知道那是统治者铁鸟的声音——追捕开始了！

我向前跑去，贵族的枪弹不时从我身旁掠过。一路上，我看到一处矿井，但里面实在太黑了，不知道会不会藏着什么危险 我还费尽力气杀死一只食人兽，它似乎守卫着一处安全通道，不过通道的门是紧闭着的。这时我看到一个小屋，便不顾一切地闯进去。小屋的主





地点1：下水道　地点2：油管　地点3：一楼
地点4：安全梯

人是一个疯疯癫癫的老头，他自称叫查理。我看到他身后的鸟笼里居然关着一只塑料鹦鹉，看来他喜欢与玩具作伴。我把玩具兔宝宝送给他，他很高兴地把塑料鹦鹉让给了我。

走出小屋，我继续向前逃去。沿着小路来到一棵大树下，顺着树藤爬到树上，来到一处崩溃的站点。眼前是一架神的飞车——旧时代"神之战争"的遗骸。我用破布包着手，扭开飞车的油箱盖，发现里面还有一些汽油。我用橡胶管把汽油吸进玻璃瓶里，再用破布塞住瓶口，做成了一个简单的燃烧弹。

来到位于老杰克树屋上方的电影院，我用撬棍撬开门口的一堆破烂，走进电影院。电影院里竟然有一只巨型螳螂！我用打火机点燃燃烧弹，扔了出去——"轰"的一声，螳螂被炸得尸骨无存。在电影院的地下室，我看到一个肤色苍白的人。他自称布洛克，请我不要透露有关他的消息，作为回报，他送给我一个手电筒。我顺便问了问他关于安全通道和其它的一些问题，他告诉我，只有拉克撒贵族才能进入安全通道，安全通道的那一边是一处废墟，有一个抵抗组织活动在废墟的下水道里。临走，我看到他饥饿的样子，便把水果送给他吃，他居然连一点感谢都没有。现在，人活得越来越麻木了。

我打开手电筒，进入矿井。刚一进去，就被一只蜘蛛咬了一口。我马上喝下一瓶解毒药。杀死几只蜘蛛后，来到一个三岔路口，我到两边都看了看，路的尽头都是一面大大的蜘蛛网，我用打火机将蜘蛛网点燃。等蜘蛛网全部烧完还要一段时间，趁这段功夫我又到四周转了转，捡一些有用的东西，顺便又做了几个燃烧弹和解毒药。

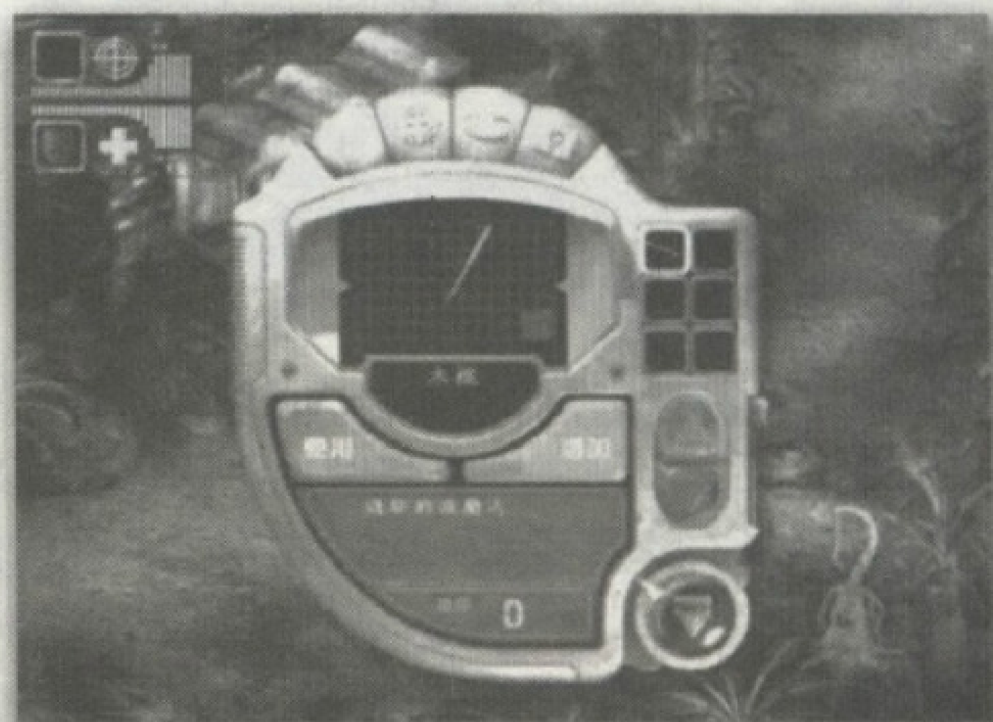


我再次进入矿井，蜘蛛网已经烧完了，我向前走去，路的尽头又是一个三岔路口。路的两边是两个矿洞，在矿洞里用燃烧弹杀死两只怪兽后，我分别得到一个起爆器和一个大药箱。我尝试着把塑料鹦鹉压扁，压在起爆器上。我成功了，做成了一个威力无比的塑料炸弹！

我走出矿井，那个拉克撒贵族正在我面前，我冲上前去，扔出手中的塑料炸弹。"轰！"，拉克撒贵族倒下了。我简直不敢相信，我杀死了一个统治者！我用颤抖的双手，割下他的头颅。

走到安全通道的门前，这是我的唯一机会！我把统治者的头颅放到门旁的检验器上，检验器显然没能发现这只眼睛已经毫无生气了。"视网膜检验通过"，大门打开了。我走进大门，我获得了自由吗？……

第二章 心灵的秘密



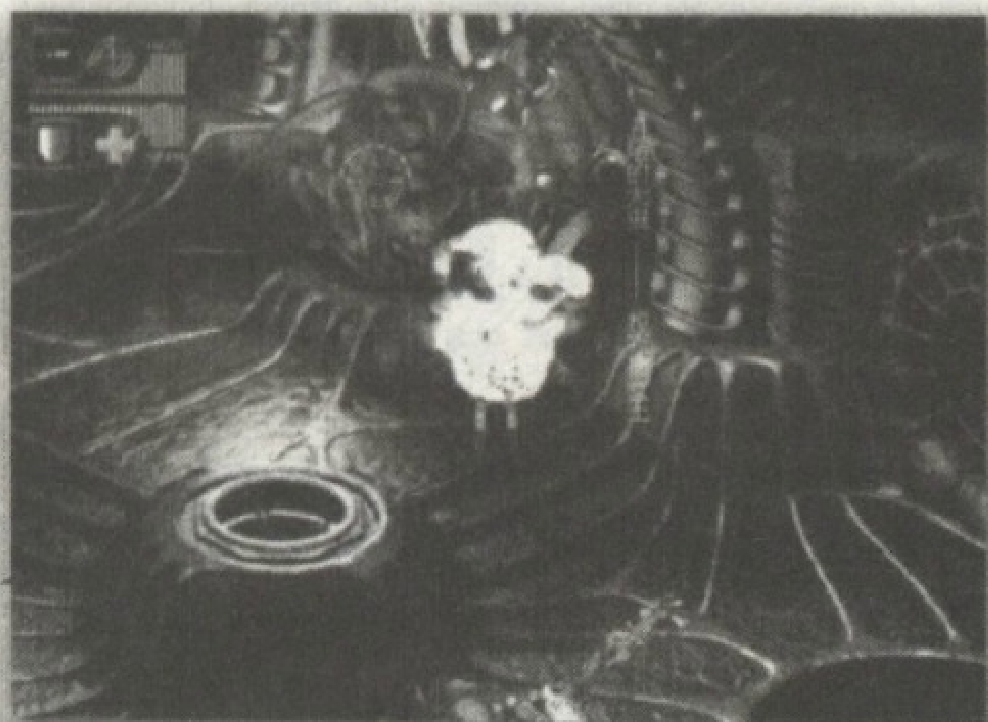
大门在我身后关闭了，我的未来仍是一个未知数。

我面前正在进行着一场枪战，一个抵抗战士倒下了。我来到抵抗战士的身旁，他断断续续地说了几句话就咽了气。我默默地合上他的双眼，捡起他的手枪"放心吧，我一定为你报仇。"

我向前走去，在两个腐食动物的尸体上搜出一些弹药。路旁有一个隐蔽处，里面还有一张床，也许当我累了时可以在这里休息。

我继续向前走，突然一阵枪声响起，几个腐食动物一起向我射击！我拔枪还击，好不容易干掉了他们。看来这个废墟是腐食动物的天下，我要时刻小心才是。走进旁边的小楼——第4区，楼里也满是些腐食动物。我想起死去的抵抗战士，子弹带着怒火喷射出去。一直杀到二楼，在其中一个腐食动物的尸体上找到一个笔记本，上面写着"7512"，不知道是什么意思。

我继续沿着街道向西南方走，发现路旁有一座暗堡，暗堡前躺着几具腐食动物的尸体，暗堡里有人对外喊着："嘿，这里是军方的领地，别靠近！"我找到暗堡的门，发现门从里面锁上了，这时暗堡里的人向我开枪，我马上离开。沿着街道拐向东南方，一路上总有些腐食动物向我袭击，但都被我一一解决掉了。我看到路旁的小楼，走进去，又是一番枪战。打死三个腐食动物后，我在其中之一的身上找到一支步枪。刚想上楼时，发现楼梯被倒塌的钢管堵死了，只好返身走出来。这时我发现在旁边有一架安全梯，这好象是在发生火灾时逃命用的（我突然感到一阵恐惧，我从来没到过城市，怎么会知道这些？）。爬上安全梯，来到二楼，清理掉



这里的四个腐食动物后，又从楼梯上到三楼。这里有两个腐食动物，在其中一个身上我发现一把奇形怪状的钥匙，在它身旁的小箱子里，我还找到了一把自动手枪。

回到暗堡所在的那条街道，我发现旁边有条小路。走进去，那里是一些旧时代的输油管道。我杀死几个腐食动物，在一条漏油的管道旁，用在腐食动物尸体上找到的瓶子和破布做了几个燃烧弹。

绕过管道向上方走去，我看到一条流着绿水的水沟，水沟对面有两个腐食动物向我开枪。干掉他们后，





我用撬棍把水沟旁边的栅栏撬倒，走过水沟，并在腐食动物的尸体上找到一个电池。前面是一个关着门的掩体，我看



地点A：任务一 地点B：梯子
地点C：通发电机房

到墙上有一个数字键盘，也许要输对密码才能开门。我想到了那本笔记本，碰碰运气吧，按下数字7、5、1、2！一个声音说："请进。"门开了！

走进掩体，在正对着门的小柜子里找到了一副橡胶手套。门左边房间里的柜子内有一把猎枪，右边的房间里有两张床，可以休息休息，在床边的柜子里我还找到了一套军用盔甲。穿上盔甲，回到暗堡所在的那条街道，暗堡里的人把我也当成军方的人，把门锁打开了。进入暗堡，发现里面只有一个人，但武器可不少。他自称上校，当我想捡起地上的武器时，他不高兴地要求我出示军方的许可证，我没有什么许可证，只好走开。

顺着街道来到暗堡北边，发现一道安全门。我一检查，发现安全门锁得紧紧的，在门的左边有一个奇怪的锁眼，我掏出那把奇形怪状的钥匙试了一下，钥匙插进去了，但门还是打不开，这时我才发现门的右边还有一个锁眼，看来要两把钥匙才行。

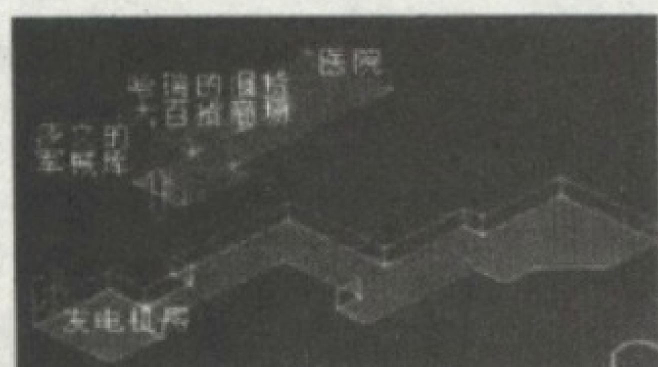
回到暗堡，向上校询问了关于安全门的事，他说本来他已经有了全部的两把钥匙，但不久前被腐食兽抢走了一把。我把我的那把钥匙给他看，他叫了起来："没错，就是这把钥匙。不过我从未用过，我可不能保证有用。"我和上校来到安全门前，我站在左边，他站在右边，我们掏出钥匙，"准备好了吗？一、二、三！"我们的运气真的不错，门开了。

上校回暗堡了，我走进安全门里。那种恐惧的感觉又来了，一切对我都有种似曾相识的感觉。我捡起地上的一卷电线，看到前面的台子上一部电脑似乎还没断电，于是打开它。显示器上出现了一个女人，她说了一番我听不懂的话，好象她属于一个研究机构，这个研究机构正在研究的某个项目出了点问题，有些"个体"



慢性中了毒，只有最后的几个比较稳定，但研究还未有结果时，异形已经攻打过来了，她最后说把研究的所有资料都存放在一张光盘上了，可惜她没能来得及把光盘的存放地点说出来，图像就中断了。

我走进旁边的房间，地上散落着一些儿童玩具，旁边有几张儿童床，角落里还有一台电视机和一个游戏机，一切都表示这里曾是一个儿童游乐的地方，也许是个托儿所。我突然产生了一种亲切的感觉，好象房间里还回荡着孩子的欢笑声，电视机前好象还有孩子在玩着游戏机。我下意识地打开游戏机的盖子，里面还有一张光盘，我明白过来，这就是那女人所说的光盘。我拿走光盘，走出安全门。



下水道三层

我漫无目的地在街上走着，不知不觉间回到第4区，这时我看到前方地面有一个下水道井盖，想起布洛克曾提起过的地下抵抗组织，也许我该找他们帮忙了。我用撬棍撬开井盖，顺着梯子爬了下去。

第三章 抵抗组织

来到下水道，等待我的是一个未知的世界。

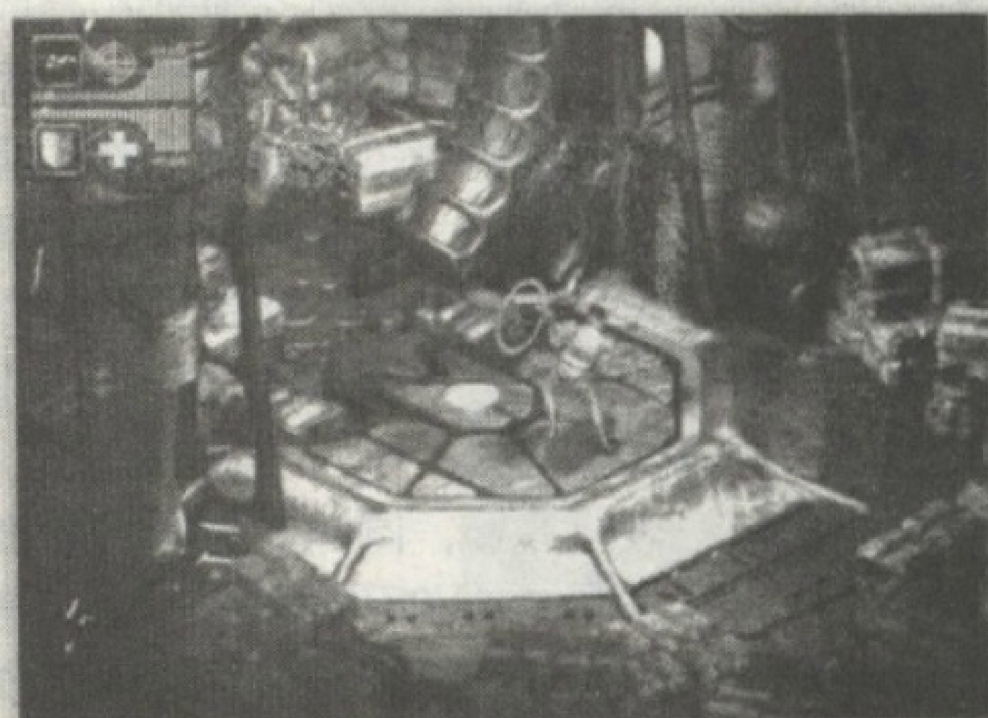
我茫然地往前走着，前面有一处阶梯，走下去，进入一间屋子。这间布置得象座神殿一样，名叫“刺殿堂”的屋子主人大惊失色：“你是谁？为什么你走进来我却感应不到？”他想了想，自言自语道：“我明白了，你的能力可真惊人，不过好象还没有走入正轨……”我暗自纳闷，难道抵抗组织就象他一样？我和他攀谈起来，原来他叫索恩，是个心灵术士，并不是我所寻找的抵抗组织（我听到这儿，不禁暗暗叹了口气），他在这座刺殿堂里一直潜心研究着古老的特异功能，并有了一些心得。说到这里，他兴致勃勃地把他最新的研究成果——温柔术传授给我，这是一种可以使敌人攻击力降低的特异功能。

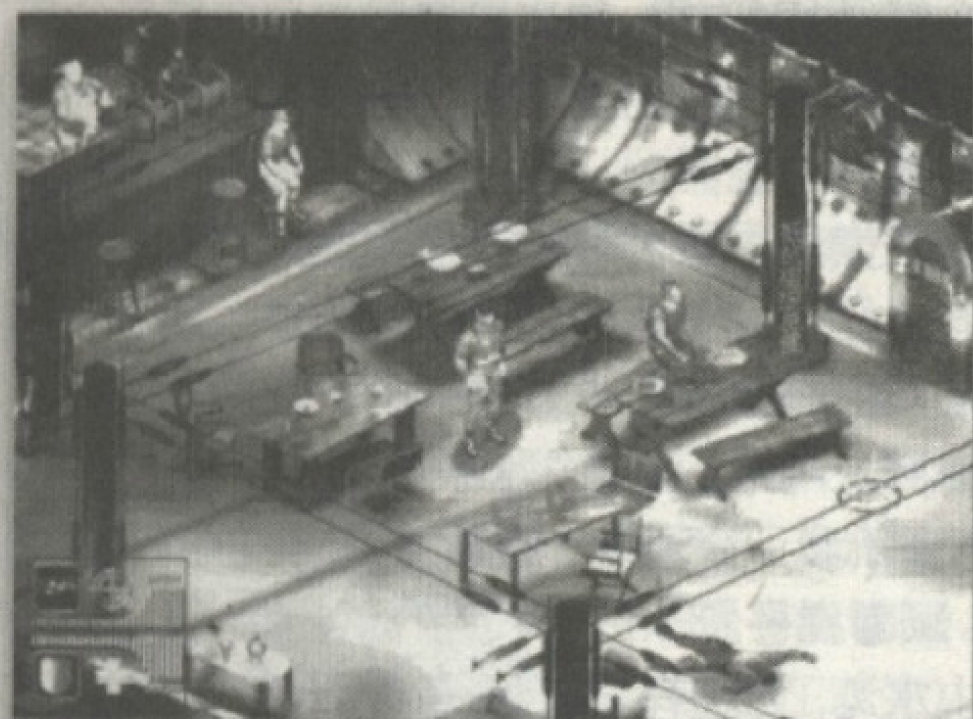
离开索恩，我沿着通道往前走。突然一声断喝传来：“什么人！走近一点。”我走上前去，只见一个抵抗战士警卫挡在路口，他大喝一声：“站住，非抵抗组织人员不得入内！”说着“咔嚓”一声，手中的长枪子弹已上了膛，我只好回头。通道旁边有一个小房间，我走进去，顺着梯子爬下去，来到下面一层。我看到眼前是一条小水沟，旁边有一个箱子，打开它，看到里面的保险盒“滋滋”地冒着电火花，我可不敢冒险碰它。箱子旁边有一个停止运转的机器，在机器后面有一个洞口。我捡起洞口旁的一把钳子，走进洞口。

洞里有几只毒蜘蛛到处爬着，我开枪打死它们，继续往前走，来到一个大厅。有几个地底居民向我袭击，我忙拔枪还击，干掉他们后我才发现大厅中央有一个铁笼，笼内关着一位女士，从她的装束看应该是一位抵抗组织的女战士。这时这位女战士也从昏迷中醒了过来，她看到我，忙大喊：“快救救我！”我从一个地底居民身上找到一把旧钥匙，用它打开了铁笼。

女战士自我介绍说叫萨姆，是抵抗组织的修理技工，她正在外面修理发电机时被这些恶心的地底居民抓了进来，现在她必须完成她的工作，说着匆匆向外走去。我跟着她来到外面的保险盒旁，她焦急地说：“在搏斗中我的工具掉了，你能帮帮我吗？我需要一些电线、一把钳子和一样可以绝缘的东西，如果你能帮我找到这些东西，我可以带你到抵抗组织总部去。”我把电线、钳子和橡胶手套递给她，她高兴地接过去，几分钟后合上保险，旁边的机器“轰轰”地转动起来，这钳子还真不错，我想，有机会自己也要弄一把以备不时之需。“跟我来吧！”萨姆说。

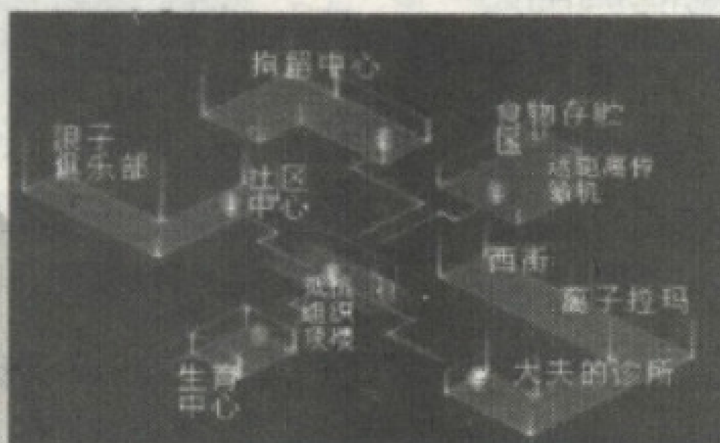
我跟着萨姆回到上一层的通道，那个警卫对萨姆坚持要带我进去有点不高兴，但还是放行了。我跟着萨





姆爬下一层梯子，走进一间酒吧，看到酒吧里有些人在喝闷酒，有人在听音乐，还有个战士醉倒在地上。萨姆带我走进角落里的一间屋子，屋内有一个身材魁梧的大汉正在埋头工作，萨姆给我们作了介绍，原来他就是抵抗组织的领袖——卡尔。

我和卡尔交谈起来，他向我介绍了抵抗组织的来历，并热情地邀请我加入抵抗组织，我毫不犹豫地答应了。卡尔严肃地对我说："加入抵抗组织意味着与拉克撒人作斗争！战斗是很残酷的，我会交给你一些任务来考验你的实力，作为报酬，我会给你一张信用卡，每完成一项任务就往里面增加一些信用点数。记住，在我们这里，平庸者是不受欢迎的，而我们会用严酷的战争法则来优胜劣汰！"我平静地接受了我的第一项任务——"狐狸狩猎"，一切用事实说话吧，我会证明我是最优秀的。



第一项任务要求我到检查站去与那里的哨兵取得联系，因为几天前抵抗组织的通讯装置发生了问题，而且哨兵同时发现检查站的通道里出现了腐食动物，我必须去弄清楚情况。

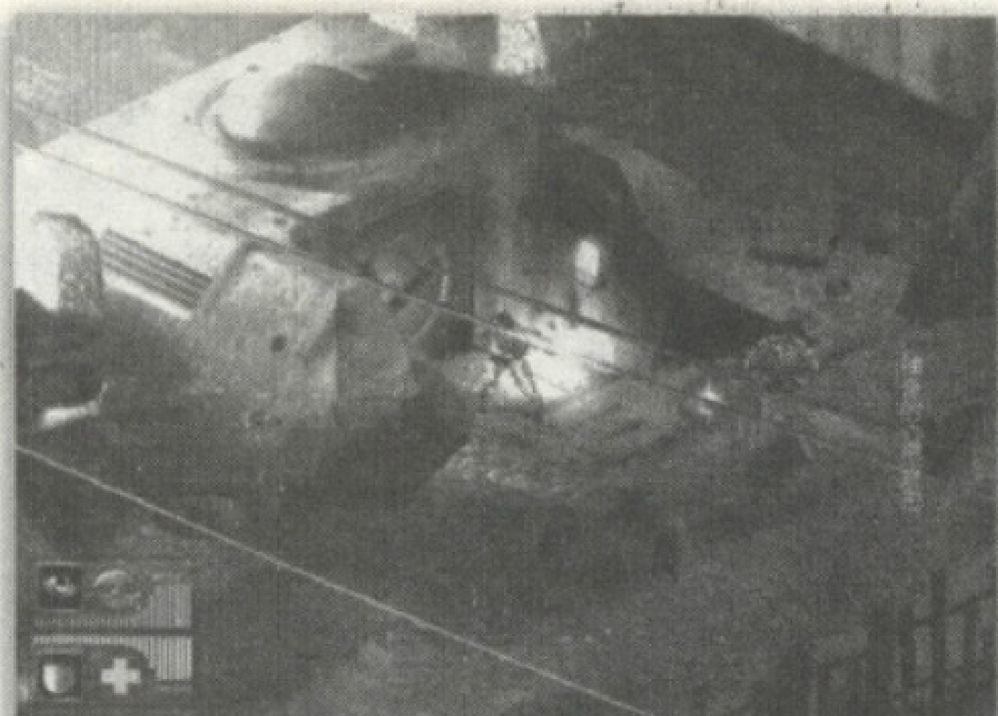
来到上一层检查站，走进甬道。甬道里果然有许多腐食动物在游弋，我毫不留情地向它们开火。当冲到甬道的尽头时，看到地上有一具抵抗战士的尸体，显然他就是那个哨兵。我捡起他身旁的通讯仪，看了看四周，发现旁边有一架梯子通向上方，但那梯子的横条间隔实在太宽了，也不知谁能爬上去，也许只有拉克撒人……拉克撒人？我吃了一惊！看来此地不宜久留，我匆忙离开这里，回到司令部。

卡尔对哨兵的死表示哀悼，同时对我的表现表示欣赏，他递给我一张信用卡："你已经拥有150的信用点了，可以在抵抗组织里使用它买些需要的东西或是休息。"我领取了第二项任务——"比萨饼男孩"。这个任务很简单，就是把一箱抵抗组织在战斗中缴获的拉克撒武器交给抵抗组织的技术专家罗斯科尔。罗斯科尔的工作室在地下深层，我趁此机会把抵抗组织所在的下水道作了番了解。原来整个下水道由上到下共分四层：第一层是检查站，第二层是司令部、酒吧和休息处，第三层是武器商店、杂货店和医院，而第四层是一处通道，通道的末端就是我这次的目的地——罗斯科尔的工作室。在第一层的上面还有一层顶层，那里有一台奇怪的机器，从形状上看似乎是属于拉克撒的科技产品。

我带上装满武器的箱子直奔罗斯科尔的工作室，路上虽然有些毒蜘蛛和地底居民拦路，但它们当然挡不住我。罗斯科尔高兴地接待了我，并告诉我，以后把在战斗中缴获的拉克撒武器都交给他，等他把自毁装置拆除后，就可以在莎文的武器店里买到这种武器了。我想起在地上得到的那张光盘，也许他这个技术总管能解开里面包含的秘密。我把光盘交给他，他遗憾地说："我只是个武器专家，这玩意儿我可不懂，也许我们的通讯主管特拉玛能帮助你，不过她那儿可是个重要地方，我给你一张通行证，凭着通行证你就能见到她了。"我接过通行证，兴冲冲地来到检查站旁边的"交通工具"（特拉玛的工作地点居然起了这么个奇怪的名字，我想，这是为了掩人耳目吧），把通行证递给门口的警卫，顺利地走进特拉玛的办公室。

特拉玛正忙着，她抱歉地对我说："对不起，我现在没空帮你。拉克撒人在某个地方安装了针对我们的窃听装置，我现在必须马上把我们的通讯传输完全停下来。"我马上回到司令部向卡尔报告了这件事，卡尔忧心忡忡地说："其实拉克撒人早已侵入我们的外围，如果能在它们的窃听地点放上一颗炸弹就好了，这样可以为我们的撤退争取时间。""炸弹？"我问道。"是的，你可以找罗斯科尔，他能帮你制作一颗炸弹。"回到罗斯科尔的工作室，我请他帮忙





制作炸弹，他说工作室里缺少一些原料，如果我能给他一些炸药、一对电池和一个电子钟，他就能做出一个炸弹了。我手头已经有了电池，但炸药和电子钟不知要到哪里去找。

我只好回到司令部，卡尔又给了我一个新任务——“蚂蚁聚餐”，这项任务是去占领拉克撒人的粮库，这样我们的后勤补给就不用发愁了。为了完成这项任务，我必须学会使用拉克撒人的运输机（就是在抵抗组织顶层的那台机器），这是一种能够把人瞬间传送到指定地点的机器，它以颜色作为各个地点的密码，粮库的密码是：蓝黄绿绿，而抵抗组织的密码为：黄黄蓝蓝。

想到要对付拉克撒人，我现在的武器可不行。于是来到莎文的武器店，买了支冲锋枪，换了件盔甲，这时我发现柜台里还摆着几根TNT炸药，要做炸弹正缺这个，我马上把它买了下来，顺便把身上的一些旧装备卖掉，得到一些信用点。我再来到旁边的哈瑞的百货店，买了把钳子，并把在地面杀敌得到的一些破烂卖掉，顺便问了问他知不知道炸弹的事，他说：“要买炸弹，你应该找莎文，不过我昨天进的一些旧货你可能会感兴趣。”我一看，一个数字式的电子钟，正是我需要的东西！这下做炸弹的材料都齐了。不过我想，还是先完成眼前的任务再说吧。



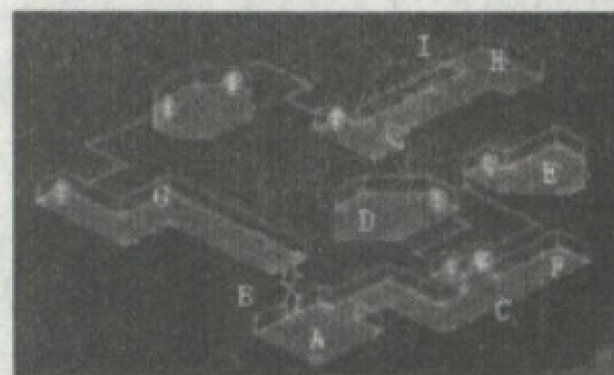
我冲进粮库，端起冲锋枪一通猛扫！几个拉克撒工兵还不知道怎么回事就倒了下来，粮库内间的士兵当然也不是我的对手。我在粮库内间的一个箱子里找到了一件拉克撒工兵专用武器，在箱子旁边的地上有一个圆形的装置，当我站在上面时听到“咔嗒”的一声，但什么事也没发生，旁边的墙上还有一个控制台也无法操作。

回到抵抗组织，我把异形武器交给罗斯科尔，并把炸药、电池和电子钟也交给他，请他做了一个定时炸弹，然后回到总部。卡尔对我的战斗能力很惊讶，决定要交给我一些重要的任务。为此我必须先去拉克撒控制区找萨本斯大夫（他是抵抗组织的一个间谍）安装一个头部控制器，这样我就可以混迹于奴隶之中收集一些重要情报了，这一次的运输机密码为：红蓝蓝绿。我把炸弹给卡尔看，卡尔一阵欣喜，但又很遗憾：“我们还不知道它们的窃听地点在哪里……”



来到拉克撒控制区，街道上满是拉克撒士兵，我小心翼翼地溜进旁边的大夫诊所，不料里面还有一个士兵，我忙拔枪射击，倒下的是他！我捡起他手中的防卫武器，走进手术室，里面的桌椅都倒在一旁，显然这里曾发生过一场搏斗，看来大夫已经被捕了。我捡起地上的一把射飞镖的枪，这时发现手术台下有什么东西，用撬棍把它拨出来，从这东西的样子来看，应该就是那种头部控制器。

我匆匆回到司令部向卡尔汇报这件事。卡尔说：“我们已经找到他了，他被关在拉克撒的拘留所里，你现在就去把他救出来，那里是敌人高度戒备的地方，你要小心。拘留所的密码是：黄黄绿蓝。”



地点A：远距离传输机　地点B：电梯
地点C：开关　地点D：得黄钥匙处
地点E：得红钥匙处　地点F：得蓝钥匙处
地点G：图案开关　地点H：女王
地点I：出口

我把缴获的异形防卫武器交给罗斯科尔，然后在莎文的武器店里买到了它，并



换了件盔甲，然后来到拘留所。走出运输机，来到外面的大厅，我轻而易举地干掉外面的守卫。发现地上有一个井盖，我用撬棍撬开它，往下一望，下面竟然就是我们的边境检查站，我完成第一个任务的地方，看来当初我的担心没有错。

我冲进拘留所，又干掉一个士兵，按下桌上的红色按钮，旁边的门打开了。我冲进去，和里面的两个警卫一阵枪战后，拿走他们尸体上的专用武器。来到走廊尽头的门前，我稍微休息了一下，打开门，一头食人兽向我扑来。我冷静地向它开枪，虽然它的皮很厚，但还是挡不住子弹。我在第二间囚室内找到了大夫，带着他回到总部。

卡尔代表全体抵抗战士对我救出大夫的行动表示感谢，他告诉我，大夫已经在医院开始工作了，我现在应该去找他安装头部控制器了。来到医院，和门口的罗米考医生交谈了几句，并从她那里学会了一项"心灵防护衣"的心灵术，这种心灵术可以暂时增加自己的盔甲强度。我把头部控制器交给萨本斯大夫，忍着痛让大夫做好了手术。

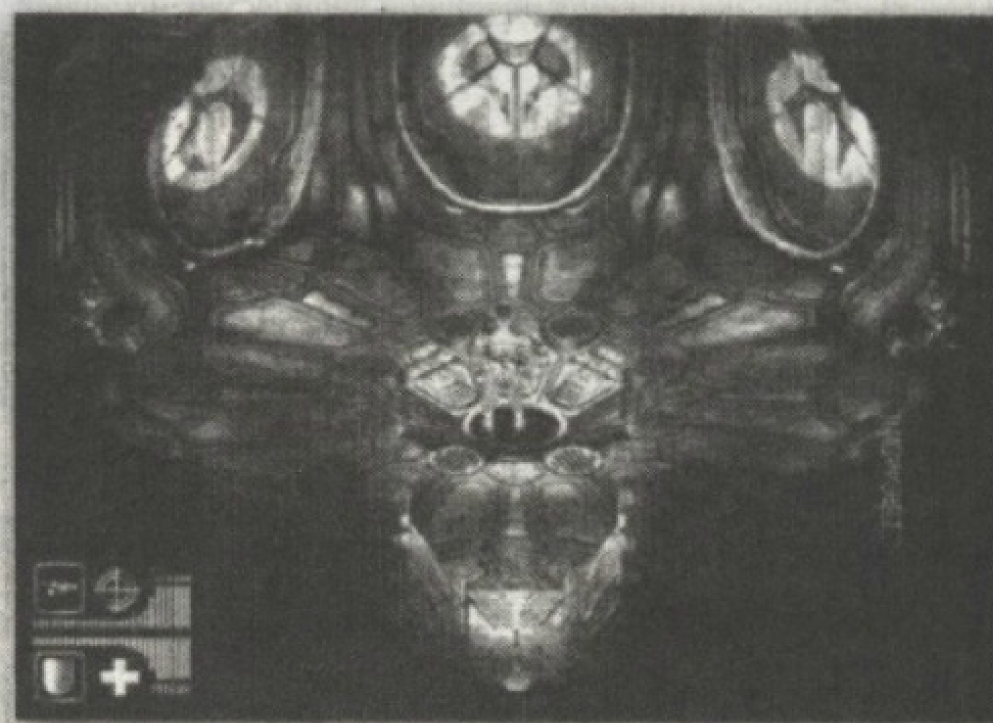
我穿着奴隶的服装回到司令部，卡尔给了我一项新任务——"橡胶拍"。我现在可以利用我的"奴隶"身份到拉克撒控制区找我们的一个间谍安迪接头，取回她手中的情报。回到拉克撒控制区，街上的拉克撒人果然对我毫不怀疑。我顺着街道拐了一个弯，看到街口的路牌上写着"西街"。我走进一家名叫"离子拉玛"的奴隶俱乐部，看到大厅中央站着一个与众不同的奴隶，我试着走上去说出接头暗号，果然是她——安迪。长期的奴隶生活使她有点语无伦次。我问了她关于拉克撒巡逻队的事，她把存有情报的芯片交给我。这时我想起了特拉玛的难题，也许安迪可以提供一些线索，我问她有关抵抗组织信息传输的问题，她说："机会在他们挤出社区中心时出现。"……社区中心?

回到司令部，把芯片交给卡尔，并把安迪所说的社区中心告诉卡尔。"社区中心？我明白了，敌人的窃听地点就在那里，你现在已经有了炸弹，那么炸毁社区中心的任务就交给你了。那里的运输机密码是：绿红红红。"

我闯入社区中心，面前是一个拉克撒贵族和一头食人兽，不一会儿就倒在了我新武器的枪口下。我捡起贵族手中的专用武器，继续朝前走，打开面前的门，不料里面竟然有好几个拉克撒人！一番苦战！我顾不上包扎身上的伤口，环顾四周，发现前面有几台机器，其中一台正在工作，这应该就是窃听器！我把炸弹安装好，转身跑出社区中心，身后传来一声巨响。

我回到司令部向卡尔复命，他又交给我一项新任务——"救生符"。这项任务是要到拉克撒人的"浪荡者俱乐部"尽量解救那里的奴隶。这个俱乐部就在社区中心的旁边，它表面是一个拉克撒人的娱乐场所，但实际上是它们拷打犯人的地方。

我进入俱乐部，有几个拉克撒贵族和侍应生向我开枪，打倒他们倒并不费什么事。走入里间，果然这里是一个刑室！一个拉克撒人正在拷打一个奴隶！我的枪口喷出怒火！当我上前检查那个奴隶时，发现他已经死了。我捡起他身上的奴隶身份证，离开了这里。回到总部，把奴隶身份证交给卡尔看，卡尔端详了一阵，

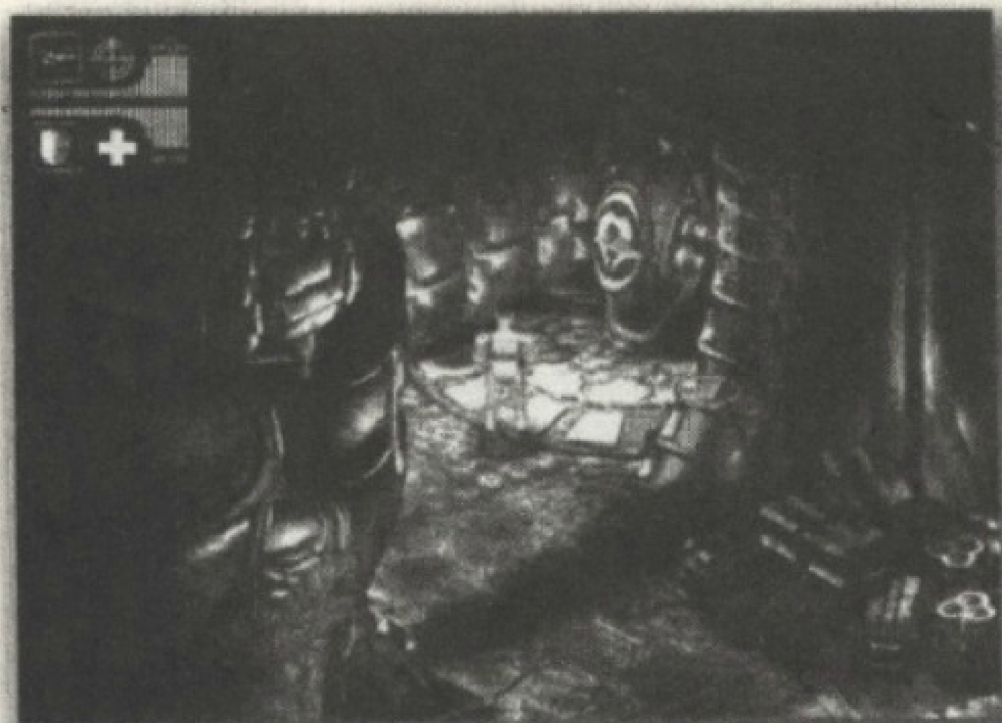


还给了我："你先留着吧，也许会有用。这几天你辛苦了，休息休息吧。"



下水道两层

我换了换装备，休息了一会儿，想起还没有解读那张光盘，便走去找到特拉玛，她对我炸掉敌人的社区中心表示感谢。我把光盘交给她，她接过去看了看，说"很容易，只要找到它的阅读器就行了。"说着把光盘放入桌上的电脑。不一会儿，显示器上开始出现一些影像，看来这是对拉克撒人的研究资料。影像的最后给出一个地址：西街研究所13楼。西街？我想起"离子拉玛"就在西街。



匆匆来到“离子拉玛”，找到安迪，她说：“你现在就在西街上，街道的另一端是安全屋。如果你要去那一边，必须用通行证才行。”我走出“离子拉玛”，把奴隶身份证插进电墙的读卡机里，电墙关闭了，我走进旁边的大楼。大楼的电梯紧紧关着门。也没有向上的楼梯，我只好走进地下室。两个地下居民向我射箭，我轻而易举地干掉它们，发现旁边的发电机早已停止运转，而电闸被一层铁丝网拦住了。我掏出钳子剪开铁丝网，合上电闸，发电机“轰轰”地转动起来。一旁的电梯门也打开了。走进电梯，发现控制器上有好几个按钮不见了，剩下的按钮能用的也没几个。我试了试，只有地下室、大堂、7楼、12楼的按钮有用，我找不到13楼的按钮，看来只好一个一个试了。



我是从大堂走进地下室的，那么这两个地方是不用试了。我直接按下7楼的按钮。坐电梯的感觉果然不同一般，一下子就到了。刚走出电梯门，一个白影向我扑来，是一具僵尸！我忙开枪，它的皮还挺厚的！跨过它已不僵的尸体，我走进旁边的房间，房间里一片狼藉，其它几间房也都一样，我只是在第二间房内的文件柜里找到了一把螺丝刀，其它就再也没什么了。回到电梯，突然想也许我能修一修这部电梯，于是用螺丝刀东撬西撬，咦？这里……我小心地撬起一个按钮，13楼！正是我要找的！我按下了这个按钮。

不一会，门开了。我走进这神秘的13楼。向前走去，桌上有一个开关，我打开它，面前的一扇门开了。走进去，打开一个保险柜，里面是一些文件，我读了读文件……实在令人吃惊！如果这份文件属实，那么拉克撒人是由昆虫进化而来的，由于昆虫的特性，它们必然有一个“女王”，而我们的前辈已经研制出一种病毒，它可以装在飞镖里，通过特制的枪射进“女王”体内，使它暂时瘫痪，而趁它瘫痪时，我们就可以使用常规武器除掉它。拉克撒人一旦失去“女王”，他们覆灭的日子也就到了。我回到外间，旁边的房间里有许多大柜子，打开一看，哇！一个拉克撒人的尸体！我发现尸体上有一只飞镖，飞镖似乎是空心的，里面还有一些液体。我明白了，这就是那种病毒！射飞镖的枪我也有了，不过我没办法把飞镖装进枪里，看来得找罗斯科尔帮忙。

回到总部，把飞镖交给罗斯科尔，他轻松地把镖装进枪里。找到卡尔，把文件递给他看，他看完了也很吃惊：“这份文件太重要了！你拿到病毒了么？”我把装好飞镖的枪给他看，卡尔兴奋起来：“太好了！如果按这份文件说的，拉克撒人有一个女王的话，它一定就在拉克撒人的生育中心那里，你现在就去，我们的希望都在你和你的飞镖身上了！那里的运输机密码是：蓝红蓝黄。”

我换上新武器和盔甲，闯人拉克撒人的生育中心。过道里有两个警卫，但它们几乎挡不住我的一发子弹。我闯人孵卵室，这里不断有一些“大蛋”从地上冒出来，我把警卫和所有的卵一一敲碎，然后来到旁边的蛹室，干掉这里的一个拉克撒贵族和一个机器人。我发现这里并没有其它拉克撒人了，当然女王也不在这里。我捡起贵族留下的贵族专用武器和机器人身上一把奇怪的钥匙，离开了这里。

回到司令部，把那把钥匙交给卡尔，卡尔看了看，说：“你走后不久，我们已经得到消息，女王看来是在一艘飞船上，必须通过远距离传输机，才能到达那里。

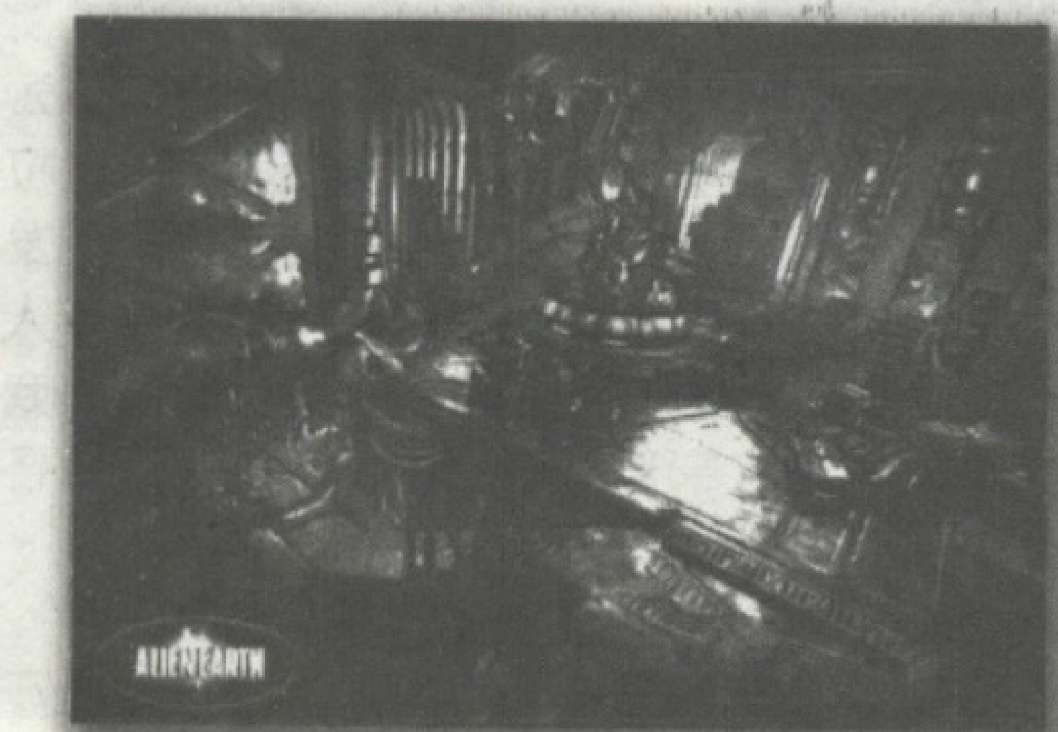


这把钥匙显然就是开启远距离传输机的，关键在于远距离传输机在什么地方，你必须自己把它找出来，人类的希望都寄托在你身上了。”

远距离传输机？我似乎在什么地方看到过类似的东西……粮库！我想起来了，在粮库的内间，有一个奇怪的装置，也许……这是我唯一的机会！我换上拉克撒贵族专用武器和水砷锌盔甲，分别在索恩和罗米考那里学会了几样新的心灵术，再好好地休息了一阵，然后来到粮库。我把钥匙插进墙上的控制器里，“呜”的一声，远距离传输机已经可以工作了！我定了定神，走了上去。

第四章 最后的反击

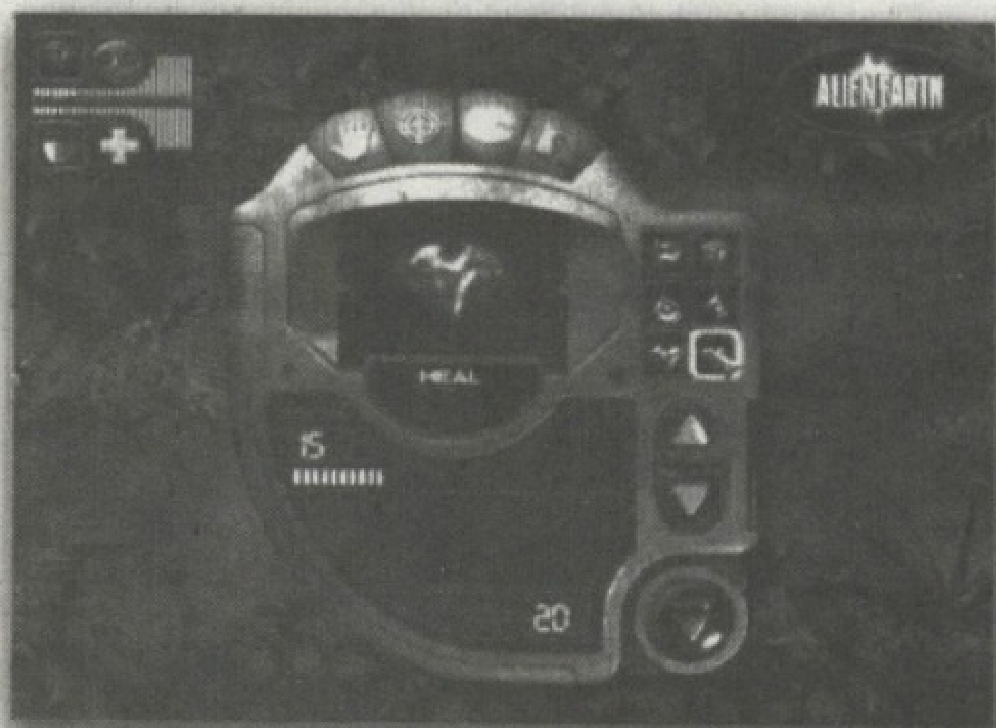
我来到拉克撒人的母舰上，迎面走来两个警卫，撂倒他们。转身走下楼梯，沿着一条走廊向前走。前面有一扇禁闭的门，我往旁边走，这里有几个警报器发射着冷冻光。我看准机会走过去，打开前面墙上的开关，刚才那道门打开了。走进去，打爆一个自动防御器，发现里面



有三扇门，门上画有奇怪的图案。我找不到机关，只好回到远距离传送器那里。

传送器旁边有一个平台，我走上去，打开上面的开关，平台升了上去，原来这是一个电梯。来到上层，通过走廊，我闯进一个小厅，那里的墙上有一个图案。我试着拨动旁边的按钮，图案发生了变化。明白了，这里就是开启下面那三道门的机关！看来我要来回跑三次才行。

说干就干！我分别三次调整图案使它与下面那三道门上的图案一致，走进那三道门。三番苦战后，我得到了三把不同颜色的钥匙。回到小厅，从它旁边的楼梯往下走，这里有三种颜色的钥匙孔，我把三色钥匙分别



插进去，门开了。

我走上传输机，传到了一处大厅，打倒这里的敌人后，又从大厅另一端的传输机传到了一条走廊，利用地形把这里的敌人也一一干掉，走进上方的门口。里面是一条通道，这里有三个大机器人，他们的速射机关枪十分令人讨厌，我用从索恩那里学到的“麻木思想”使它们的速度变慢，一番力战，终于干掉了他们！

我向上方的门口走去，一条丑陋的大虫出现在眼前，这就是拉克撒的女王！女王一声怒吼，它的贴身侍卫出现了，我先把侍卫和他放出的自动防御器打烂，紧接着二话不说，取出飞镖枪，“嗖”的一声射进了女王的体内，女王的速度一下子变慢了。我躲到一旁向女王倾泻出我的所有子弹！“嗷”的一声，女王终于倒在地上！这时，因为女王的死，母舰失去了平衡，自毁系统开始启动，我匆忙从旁边的门口逃走。母舰爆炸的火花在太空中仿佛是庆祝人类的第一次胜利的焰火！

虽然还有些遗憾，由于过去的资料已经无法找到，我和心灵托儿所之间的关系，我的超卓的特异功能究竟是与生俱来的还是某种实验的结果，这些问题我可能永远也找不到答案了，但我依然迈着坚定的步伐向前走去，前面是一片灿烂的阳光……

第三波			出品公司
CDx1	载体	冒险	类型
中文／英文	语种	WIN95	系统

总评 86

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

战神纪事



辽宁　侯毅

词曰

冬意入芭蕉，
不雨潇潇，
闲庭如此好良宵，
月白缠绵花自媚，
人自无聊。
别恨几时消，
认取红绡，
风筝音苦雁书遥，
醒着欲眠眠着醒，
灯也心焦。

话说明朝末年，朝廷腐败无能，苛捐杂税繁重，人民过着艰苦的生活。更甚的是武林邪派——魔教在消失了五十年后，一夜之间将其势力渗透入江湖各个角落。魔教神出鬼没，奸杀掠夺无所不为，无疑是给百姓雪上加霜，社会一片混乱。当时江湖最负盛名的是兰般若大师，他在年轻时就已名震天下，然而他现已淡泊名利，归隐山林研究武功精髓，少年孤星寒自小随大师习武，资质聪明过人，深受大师喜爱。

一日，江湖最为传奇的剑客——独孤笑上山拜访大师，大师答应让弟子星寒助他对付魔教以解救苍生，于是星寒奉师父之命即刻下山，到西湖山王庙去寻找独孤笑，展开了他第一次的江湖之旅……

第一回　双姝偶邂逅　只身访风云

孤星寒来到西湖酒馆外，在墙上看到了魔教长老白蛟强悬赏捉拿独孤笑的告示，得知那个白长老在魔教中是个呼风唤雨的人物。走进酒馆与小二对话，打听山王庙的位置。正说话间，一位泼辣刁蛮的姑娘走了进来，探听之下知道她叫那婕。两人分桌而食，这时一个无赖——倚天剑带领打手走进来调戏那婕，孤星寒见状与那婕联手击败了倚天剑及打手，而那婕又赶尽杀绝地上前将那些人尽数斩于地上。孤星寒一边叹她杀气太重，一边又看她出招手法似与自己同源，上前问她师承，才知她的师父就是未曾谋面的师伯兰挺初，于是决定先将这个麻烦师妹安顿下来再说，以免魔教人马将她追杀。

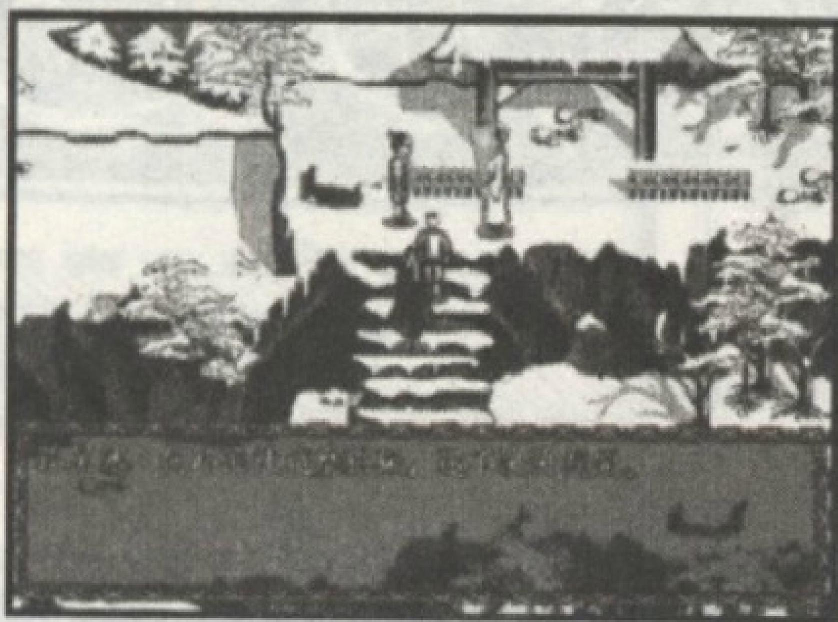


出酒馆来到前方的树林，忽听林中发出异样的声音，原来是魔教中人在围攻一名女子。在将魔教人马击退后得知那女子名叫伍婉青，原是督军伍满章的女儿。伍婉青看天色将晚，诚邀两人到府上休息过夜，两人想是官府门第多有不便，就婉言推辞了。

伍婉青走后，星寒扶着受了重伤的那婕出树林来到南方找到一间民居。刚走入院落，身后便围上了三名魔教徒，星寒一人将其击退，看看周围杀气弥漫，心想还是到伍府



去安全些，女孩子间互相也好照料，也可以避开魔教的追杀。在百药山南找到伍府，与伍满章对话，伍满章向两人谢过救女之恩，当即吩咐下人安排了房间，而星寒则匆匆出伍府去找那位郎中先生。往西南来到医所，听邱夫人说郎中已到百药山采药去了。别过邱夫人返回伍府附近，北上百药山，在山顶上遇到两名歹徒正要伏击郎中。出手打跑了歹徒，邱郎中上前言谢。孤星寒将那婕受重伤，四处寻医的事说出，于是郎中给了他一把雪药草。别过郎中返回伍府，在房间中将草药交给伍婉青，由她煎好给那婕服下。



星寒步出房间，看月黑风高已是二更，正好可以依计划去山王庙会独孤笑。出伍府往西北方向找到山王庙，与独孤笑谈话，独孤笑说中原五大掌门不知何故被魔教所拘，这其中定有阴谋。他刚才上山时碰到一个女真密使，出手制服后从他身上搜出一封密信，是关外的可汗努尔哈赤写给魔教教主的。于是独孤笑安排星寒去找邱郎中易容成女真密使，带着信件到风云岛去找魔教，探听一下魔教拘捕五大掌门的用意，还有他们与关外可汗的关系。

刚走出山王庙，几名魔教徒便围了上来，两人联手将其击败后，独孤笑给了星寒一封密信，星寒别过独孤笑一路去寻找邱郎中。南行来到医所，星寒将密信交给邱郎中，邱郎中不一会儿就将星寒易容成了女真密使，星寒告别郎中往东北行到船坞，那船夫却说什么也不肯开船出海。星寒猜测他是在等什么人，便将那封密信给他看了一下，那船夫知道是独孤笑派来的人，便出海将他送到了风云岛上。

第二回 擎剑英雄气 看月儿女情

出了船坞往东来到魔教大门，星寒道明来意，教徒们仍不肯放行，有信物也不行。无奈下山坡南行进入兽头村，在村北找到叶家寡妇，想让她煮一碗牛肉汤送到山上去。可是牛肉汤已卖完了，星寒凭借满口的应承和谎话，好不容易才弄到了一碗牛肉汤。返回魔教大门将牛肉汤交给守门教徒，才被放进大门。往右来到魔教一层，星寒将那封密信交给了长老，长老让他到二楼去休息。星寒并没有急着去二楼，在一楼与一名侍从对话后，到厨房去找吃的。在对厨师一番奉迎后，从厨师口中套出了不少的信息。叫星寒冒冷汗的是，关外可汗的女儿女真格格也到了风云岛上，现在她正在与长老密谈，如果让她认出自己这个冒牌货可就糟了。另外知道五大掌门就被关押在地牢中，一会儿厨师会去送饭，要赶快救出来才行。星寒在和厨师谈过话后，趁他不注意从右边的木柴上偷到一把铜钥匙，然后走到楼梯旁听到了密室内长老与女真格格的谈话。

上楼梯到二层，看到二名士兵正在把守一个房间，里面似有什么重要的东西。下楼找厨师闲聊，向他买过两条醵鱼，然后下山到西边的渔村酒馆里买了一瓶女儿红。回到山上魔教二层，将醵鱼和女儿红交给士兵，士兵们兴高彩烈地下楼吃东西去了，星寒进人房间从床头找到了一把银钥匙，思忖着还是赶快救出掌门人吧。来到左边的房间进人密道，里面有两扇门，在左边的门上使用铜钥匙冲人牢房，杀死三名守卫后替五派掌门解了穴道。掌门们说他们是被一个会幻术的女真格格所擒，星寒劝他们不要在魔教中多停留，还是尽快回到中原各派再议后事。出了牢房在右边的门上使用银钥匙进人密道，走出密道来到后山的一条山道，循山道进人东云观，看到独孤笑正在与魔教教主大天魔对战。两人在合力杀死大天魔时，独孤笑中了敌人的一记厉掌自知不治，叫星寒去华容城找一个叫芝麻的女人，和她一起打人魔教。星寒自不会扔下独孤笑不管，先背着他冲出魔教再说。

两人一路冲出魔教来到船坞，后面的教徒已追了上来，击退他们后进屋与船夫交谈，两人乘船返回了西湖。刚刚上岸魔教的人马便又出现，这时那婕现身以利落的剑法杀败了他们。而那婕对星寒当日不告而别很是生气，嗔怪之意溢于言表，交谈后两人和好如初，决定先将独孤笑安置下来再说。



三人南行来到伍府，将独孤笑托付给伍满章后，星寒和那、伍两位姑娘去找邱郎中。在医所见过郎中，他说只有毒花才能救治大天魔七毒掌之毒。就在这时，一位伍府仆人跑进来说伍府已遭到了魔教的洗劫，老爷夫人已遭不测，于是一行人急忙返回到伍府。刚一进门，但见残垣断瓦满目凄况，一把火已将伍宅烧了个干净。在将宅内的教徒杀灭后，伍婉青昏倒在了地上。这时郎中走进大门，让星寒去百药山找冰果给她治病，那婕也执意前往。

两人上到百药山，那婕向星寒表达了自己的爱慕

之意，而星寒也是个多情种子，说话逗得小师妹轻涡浅笑，意态娇憨。在二层台阶的右边树上摘到冰果，刚要下山碰到了一伙强盗，杀败他们两人快速返回到医所将冰果交给了邱郎中。星寒说出要去华容城的打算，那婕也要随行，而伍姑娘和独孤笑则暂留在医所治疗。

往东北来到船坞，打败了三名拦路的魔教徒，搭乘船夫的船一路来到华容城。到酒楼找店小二打听一下芝麻，小二不肯说，那婕上前一番修理，小二这才说出了她的所在。往西进入一座大院落，与院中的芝麻交谈，芝麻叫星寒等人先到马迹塘找丐帮打探一下消息，而她则去看望独孤笑。



别过芝麻，在码头边乘船来到马迹塘，到西边的墙外找到一名丐帮弟子交谈，得知帮主现在大广庙。往西过桥在一庙前找到了翁天祥，得知伤他的魔教人马还在庙里面。到前方将魔教人物荡平后，翁天祥上前道谢，说明天会到华容城客栈去找他们。

离开了大广庙乘船回到华容城，在客栈住下后天色已慢慢地黑了下来，星寒和那婕把手促膝共赏月色，不由千缕情丝，万种心情，一番对未来家园的暇想尽付清风……

第三回　独孤失佳侣　星寒见情人

当星寒醒来时已不见了那婕，这时翁天祥帮主前来造访，星寒向他打听女真与魔教的关系内幕，翁帮主说女真与魔教内外勾结是想利用某个时机大举挺进关内。当年魔教的创始人屈凌尊创研了魔教的武功心法，但传说他曾有一个绝美的恋人叫芙蓉，可后来不知为何两人反目成仇。因此芙蓉专门为破解屈凌尊的心法而写成了一本芙蓉秘笈，据说烟溪镇天山剑主懂天下知道这本秘笈的下落。如果能找到芙蓉秘笈的话，就可以用它来对付魔教的武功了。

星寒别过了翁帮主，到码头乘船回到西湖。到医所见过独孤笑和芝麻，得知独孤笑的伤已被郎中治好了，于是独孤笑和伍婉青加入队伍，芝麻则被独孤笑逼着赶往华容城。三人一行乘船来到烟溪镇，往右穿行过了几座木桥，在一间屋内见到了一个假冒的懂天下，与之交手却难敌对方人手众多，渐渐地落了败象（此战必败）。就在这危急关头芝麻出现了，她上前拼力抵住敌人，独孤笑等人趁机逃了出来。

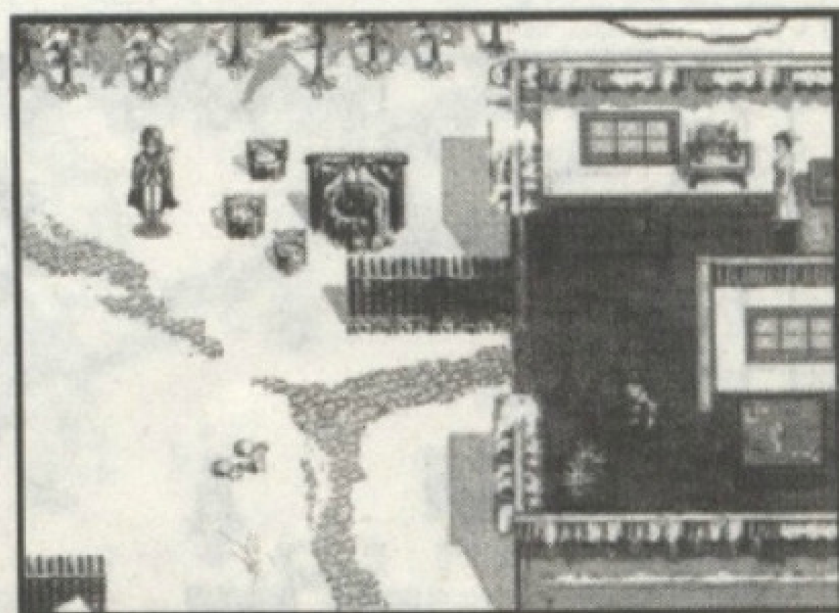
三人进入前方的地牢，在房中找到了真的懂天下，原来是他们在与魔教谈判时遭到了人家的暗算，才落到这般田地。接着懂天下说芙蓉秘笈几经辗转已落在了女真族的手上，当年的云芙蓉在雪地绝域恰为努尔哈赤所救，这本秘笈从此就保存在女真族内。若想得到它要先到努尔哈赤营房附近找到管婆婆，她对时势相当地熟悉……当众人得知芝麻被魔教严刑打死的消息时，均感到悲痛万分，当务之急是先冲出这间牢房再说。

将牢房门口的敌人杀死后冲了出去，独孤笑痛哭连声，为失去一个心爱的女人而心折悲伤，星寒劝慰几句，也不由泪湿满襟。

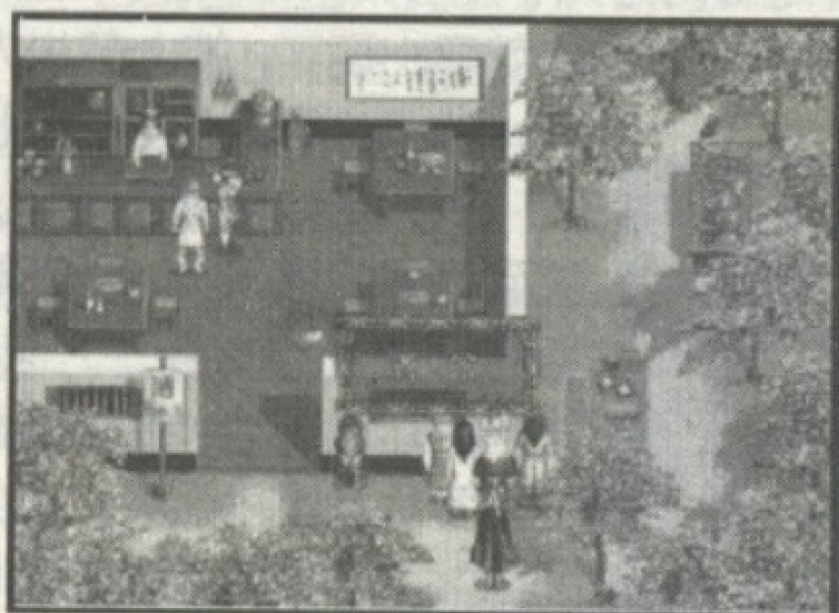
出了烟溪镇找到管婆婆的茶馆，在与之交谈后，管婆婆答应帮助三人出关。而就在这时浦铁衣率领几名女真士兵赶到，将他们打败后管婆婆将三人带入了地底密道。绕出密道后来到塞外，三人依管婆婆的建议出其不意杀人到兵营，在打败门口几名守卫后，独孤笑旧伤复发，三人只得到附近找间客栈休息。

星寒和独孤笑在房间内讨论着各自的感情问题，星寒说出自己一直将伍婉青当作妹妹对待，恰巧被门外的伍婉青听见。当伙计说婉青已被女真人抓走时，着实叫星寒大吃一惊，他别了独孤剑径闯军营，在一帐篷内遇到一女子背影甚为熟悉，相看之下竟是那婕，两人一时握手无言……原来那婕就是那个女真格格！

孤星寒心绪纷乱，爱恨情仇一时堵上心头，当那婕知道星寒如此犯险闯入重地是为了救伍婉青时心里



也是醋海微波，说笑几句两人终于和好。星寒要那婕帮她去取芙蓉秘笈，而那婕说女真一年一度的格斗大会就要开始了，要他取得优胜后就可以避人耳目留在她的身边了。

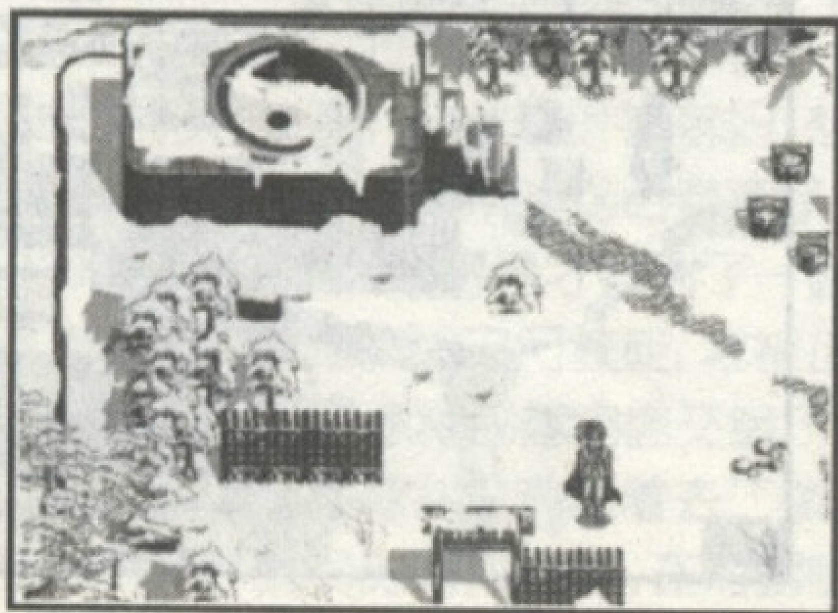


第四回 秘笈破枭道 战神隐泉林

来到北方在帐内见到努尔哈赤，努尔哈赤宣布比武开始。孤星寒应付一场车轮大战，大败四大高手终于取得了优胜。而后努尔哈赤带领他们来到了北边的老爷庙，努尔哈赤说出欲将那婕嫁给托贝之意，那婕坚决反对，说出要比武招亲的意思，于是孤星寒与托贝展开了一场决斗，托贝落败后悻悻离开。

夜幕垂落，营帐内灯火通明，文武满座，努尔哈赤同意将格格下嫁给星寒，而星寒心潮迭荡，想起了民族仇恨便张口推辞了这门婚事。一句话令可汗大怒，百官震惊，而那婕也呜咽着跑开了。就在这时，探子来报说托贝已起兵造反了，众人闻讯一起朝帐外涌去。看帐内寂无一人，星寒不由暗笑，抓紧时间寻找芙蓉秘笈，不想刚走出大帐就被努尔哈赤逮个正着。押入大帐后，努尔哈赤问了半天星寒也不吭一声，于是一声令下将他打入大牢听候处置。

当那婕欲进入大牢营救星寒时受到了两名士兵的阻拦，那婕挥刀杀死了两人将星寒救出，劝他快逃……星寒回到客栈不见了独孤笑和伍姑娘，向小二询问才



知两人去了军营，想必是营救自己去了。忙抽身返回军营，正看到独孤笑和伍姑娘和女真兵一场大战，上前帮他们打败敌兵。这时努尔哈赤出现在他们身前，下令军马将三人捉将起来大刑伺候，那婕上前苦言相劝并以性命相要挟，努尔哈赤见状也是无奈，只得下令放了三人，同时也与那婕断袍绝亲。

出了军营往东走小路，向北上雪山来到了藏风居，那婕上前与师父交谈，说出要去军中宝库的意思，师父却沉着老脸不肯让她去。这时那婕道出星寒悔婚之事，星寒说出民族之争，满汉之仇，那婕师父也不由叹了口气，将一张宝库的地图交给了那婕。

下雪山绕向南方军营，由一个营帐中摸下地道，穿出这条漫长的迷宫，在一座古墓前见到一位不知名的老人。在与老人的大对战中，独孤笑再次身负重伤。打败老人，独孤笑将抢得的芙蓉秘笈交给了独星寒，让他回到中原后尽快依照这本秘笈练成武功，全力铲除魔教势力，并让星寒以后要好好善待伍婉青，说着便瞌目而逝……

将独孤笑掩埋后，那婕与星寒一番对话，知道自己虽是款款深情，但也难以化解星寒心中的国恨族仇。星寒走了，带着她的爱情，也背负着艰巨的使命返往中原，那位伍婉青姑娘追随在他的左右。那婕泪眼婆娑，愁肠千结，任风中的悲咽，心灵的凄喊，却再也唤不回她的星寒哥哥了……

两年之后，魔教在中原的势力渐渐匿迹，人们都在谈论一个叫孤星寒的少侠，久之人们都习惯地称他为战神。然而人民的日子并没有真正地好起来，朝廷腐败，恶吏如狼，整个中原如人间地狱。当夜空中硕石滑落天际，有人说这个朝代已注定要灭亡了。

清朝建立，人民过上了和平富足的生活，战神的名字也渐渐在江湖中隐去，传说曾有一个猎人在山林中见过战神，他和一个女人喝酒赏月，一双子女在旁边无忧地玩耍着，他们的笑声在空寂的山谷中传出好远，好远……

天堂鸟	出品公司
CDx1	载体
角色扮演	类型
中文	语种
WIN95	系统

总评 77

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

下篇

美少女梦工场 梦幻精灵

上海 流星雨工作室
北京 大胖子、发条鸟



第三章 进阶技巧

一. 关于打工

1.保镖的工作:

到酒店打工多于25次，武勇大于300后就会有人问你是否愿意做保镖的工作。不过保镖会减道德、减体贴，而且很难打工到100%。

2.矿工伯伯不让打工:

若矿工伯伯不让女儿打工，必须先想办法让你女儿的脸恢复正常，若是风骚的话让道德拼过魅力就可以了。

3.王宫的工作:

条件是魅力、气质、体力都超过300。然后在自由行动时就会遇到王子，他会介绍女儿去王宫打工。或者也可以替罗斯夫人（女佣）打工多次后，她便会介绍女儿到王宫工作。

二. 特殊事件

1.精灵女王访问事件:

女儿的信赖感要低于50，一直到15岁的时候，妖精女王就会来了！！

2.如何买猫咪装及找猫咪:

猫咪装：秋天身上有3000多的钱时，旅游就会遇上商人。

小猫咪：三月去自由活动，月初碰不到就月底再去逛一次。

3.奖学金（在学校发生）

当上学7次之后，如果智力和道德达到300以上，斗志达到200，就可以获得奖学金，父亲可以选择一次性获得500G或减免一半学费。

4.初恋（在学校、教会发生）

在学校和教会学习分别超过10次，魅力达到250以上，会有男生写情书给女儿。如女儿接受与之交往（视信赖度而定，若信赖低，接受交往的可能就高）。以后生日也将会收到男朋友的礼物，自由行动时也可能会与男孩一起约会。

5.成为班长

当上学校学习超过15次以上，智力、道德和斗志都达到300的话，女儿会被选为班长，此时与她谈话打招呼，属性会有增加。

6.受到别人欺负（在学校发生）

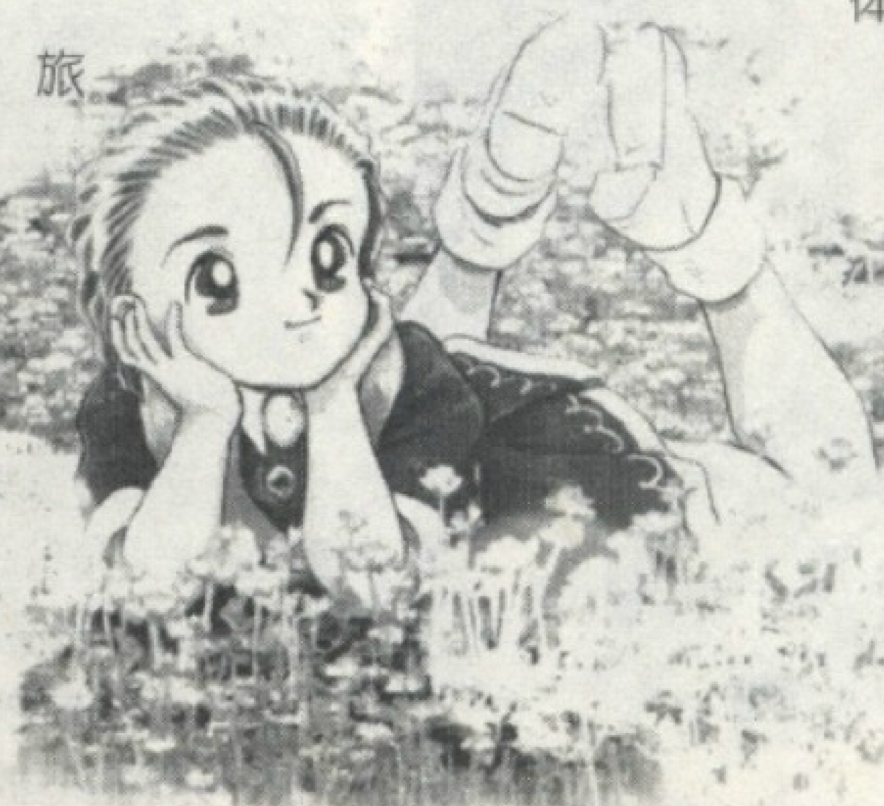
当自尊大于200，斗志少于150，将有可能出现被人欺负的情况，此时如果武勇大于150,并且是变坏状态之下，女儿会将欺负者打跑，自尊+10,气质+15；若不是变坏状态则要视金钱而定，若养育费高于100G ，则金钱会减100 ，自尊降低15，气质增加15，若金钱不足则自尊减25、道德减8、斗志减10。

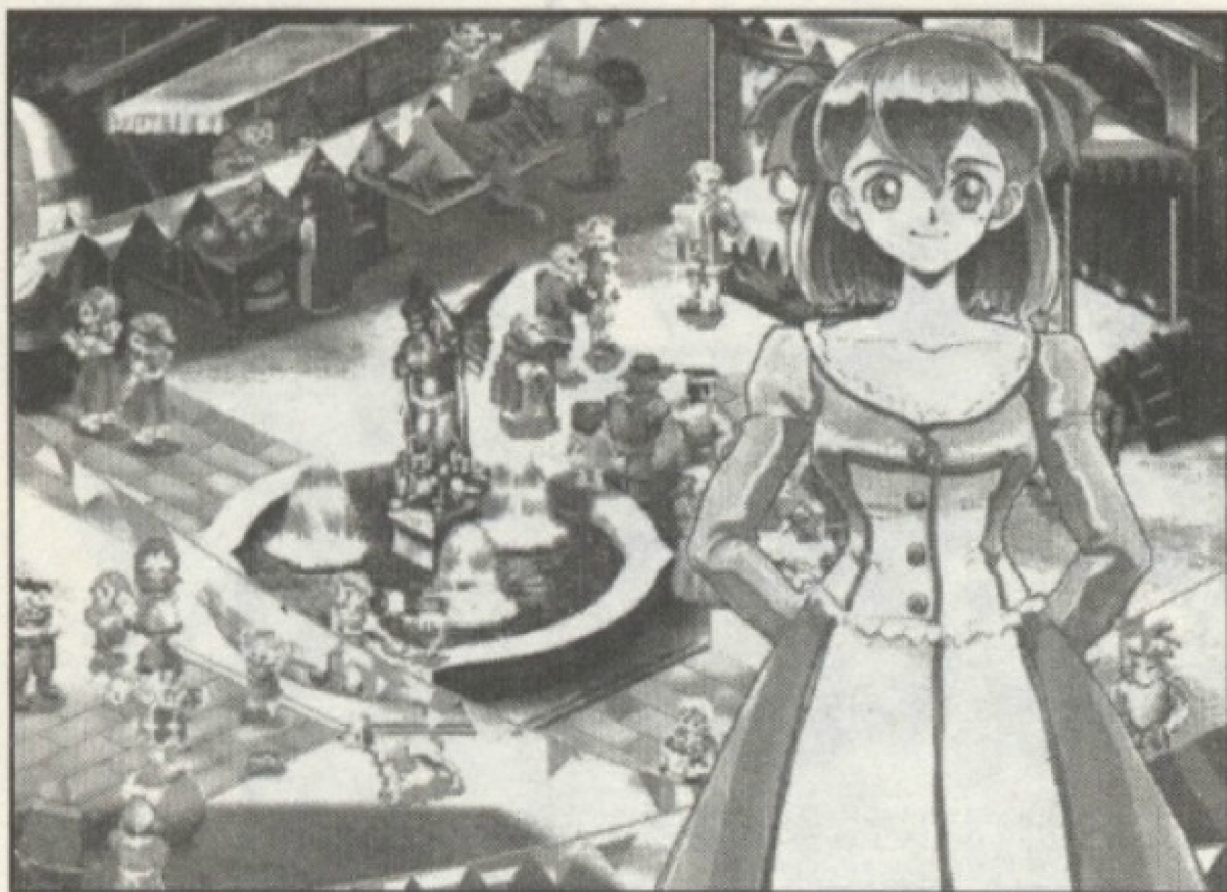
7.对手登场

当每种课程（断食道场和教会除外）累计学习10次，若该课程的主要提升参数（如学校为智力，武术道场为武勇，料理教室为体贴等……）、感受、斗志等参数高于200时，将会有另外的女孩出现，成为对手，以后每次测验女儿都会和她们比试高低，输赢的结果会影响不同能力值的变化。

8.朋友

当对手出现后，在进行该课程的学习12次后，如体贴达到200，且不是处于变坏、自中无人或生病状态的话，对手将会成为女儿的好朋友。不过以后每次测验仍将继续比试高低。交上朋友之后，每次生日，将会收到朋友的礼物，相应地增加属性。但朋友生日，女儿也要送礼物，体贴值会增加。休息自由活动也有可能碰到朋友，一起游玩时会有额外能力变化。





另外，每个朋友也会有一次主动上门找女儿出去玩的情况，使压力稍微降低。

9.考试（在每种学习中发生）

除了教会和断食道场外，其它学习都会有考试。考试的成绩不同，对女儿的属性都会有相对的影响，而当考试得到满分时，也都会有额外的奖励喔。

10.好坏收成

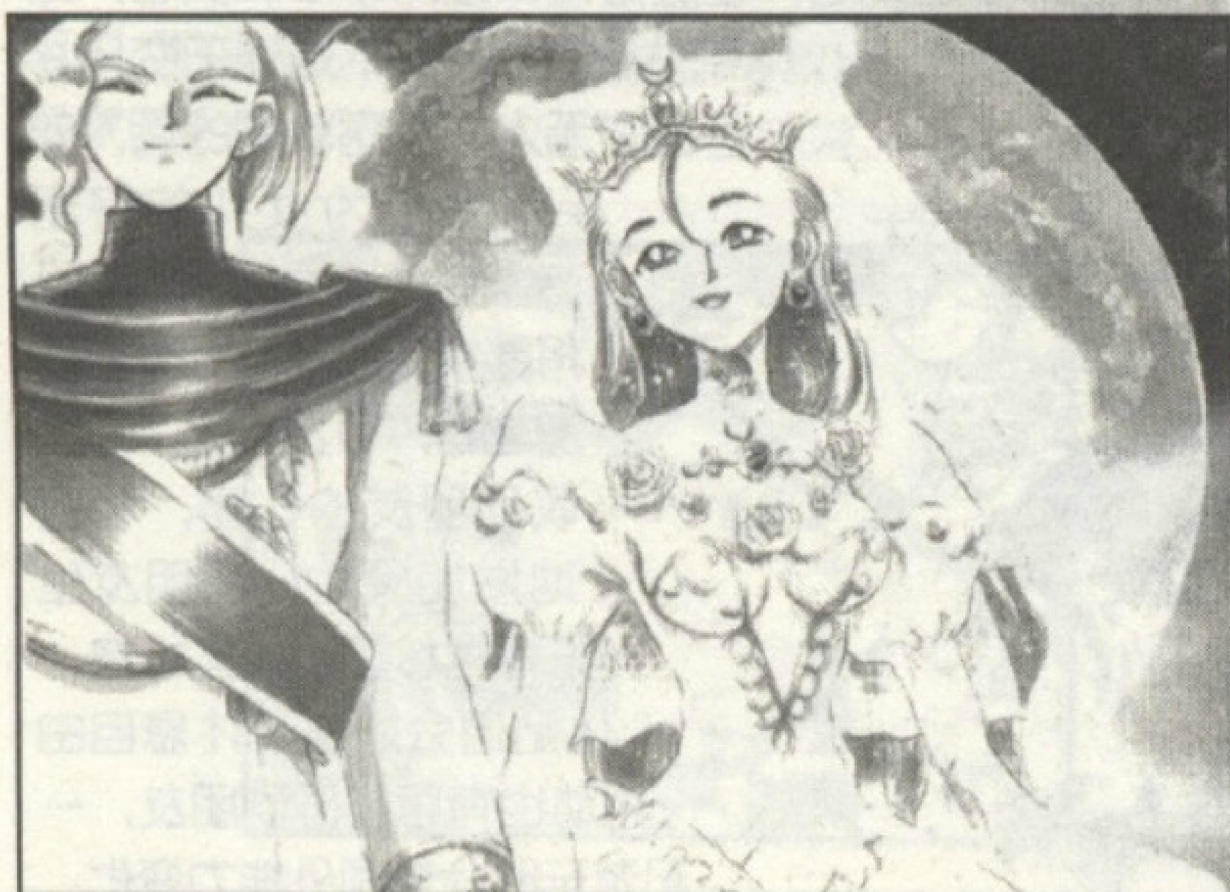
10月下旬在农场工作，有可能出现丰收或欠收的情况。通常丰收情况会多于欠收。若丰收，薪水会加倍；若是欠收，则没有薪水，并有负面影响（贫乏状态下的影响更严重）。

11.扒手（在市场发生）

分为可否发现扒手、可否将他抓住和可否让抓到的扒手跑掉。如果女儿在贫困状态下，发生的机会比较大。若智力不足，便不能发现小偷，自尊会下降。若相反但武勇不足，便会发现他但是抓不到他，会有50G奖金。若能抓住他，也有150G的奖金。若女儿道德高，便会放走他，会令体贴、气质和魅力增加。

12.家中被盗

在家中帮忙时，如果养育费超过1000G，可能会被偷走养育费，通常是由于压力大于斗志引致的，但事件出现后3个月内不会再次发生。



13.传家之宝不见了（在女佣时发生）

贵族家里的传家之宝不见了，女儿被怀疑。若气质和道德高，便很容易真相大白（发现是雷洛和蕾恩拿的）。否则若不能澄清真相，斗志、自尊和体贴都会降低。

14.入屋行窃（在女佣时发生）

有小偷进入贵族家里偷了东西，女儿会被责令赔偿，金额任意，有可能是很高的金额，在女儿疲劳时容易发生。

15.被介绍进入王宫

从事女佣工作时，如果斗志大于200 且气质超过400，并且不是处于变坏和贫乏状态之下时，罗丝夫人会介绍女儿进王宫工作。在王宫工作，便有机会见到王子(每工作5个回合就会见到一次)，对游戏结局有很大影响。

16.建筑物完成

做木工的时候会发生“房子建好一半”或“完全建好”的事件。这对属性有好的影响，但是需要做这项工作的次数比较多时才会发生。如发生意外（压力大的时候），没有受伤的话会提升道德，如果受伤，那钱包就要缩水了。

17.发现新的矿脉（矿山时发生）

进行矿山作业时，有可能会发现新矿脉（事件出现后一年内不再出现），此时可以得到红利，红利的计算与进行该工作次数成正比。

18.落磐

在矿山作工时有可能发生意外（事件出现后半年内不再出现）。发生意外后如果受伤了，压力会降低；如果没有受伤则斗志和金钱都会增加；如果没有受伤，同时又帮助了伤员，体贴和魅力就会有不同程度的增长。

19.如果斗志达到500以上，魅力高于700，且在矿山打工超过10次，在16岁的时候（不知道是不是限定在秋季）再选择到矿山打工两次，会遇到鼹鼠先生，这和游戏的结局有关。

20.跟小朋友讲话

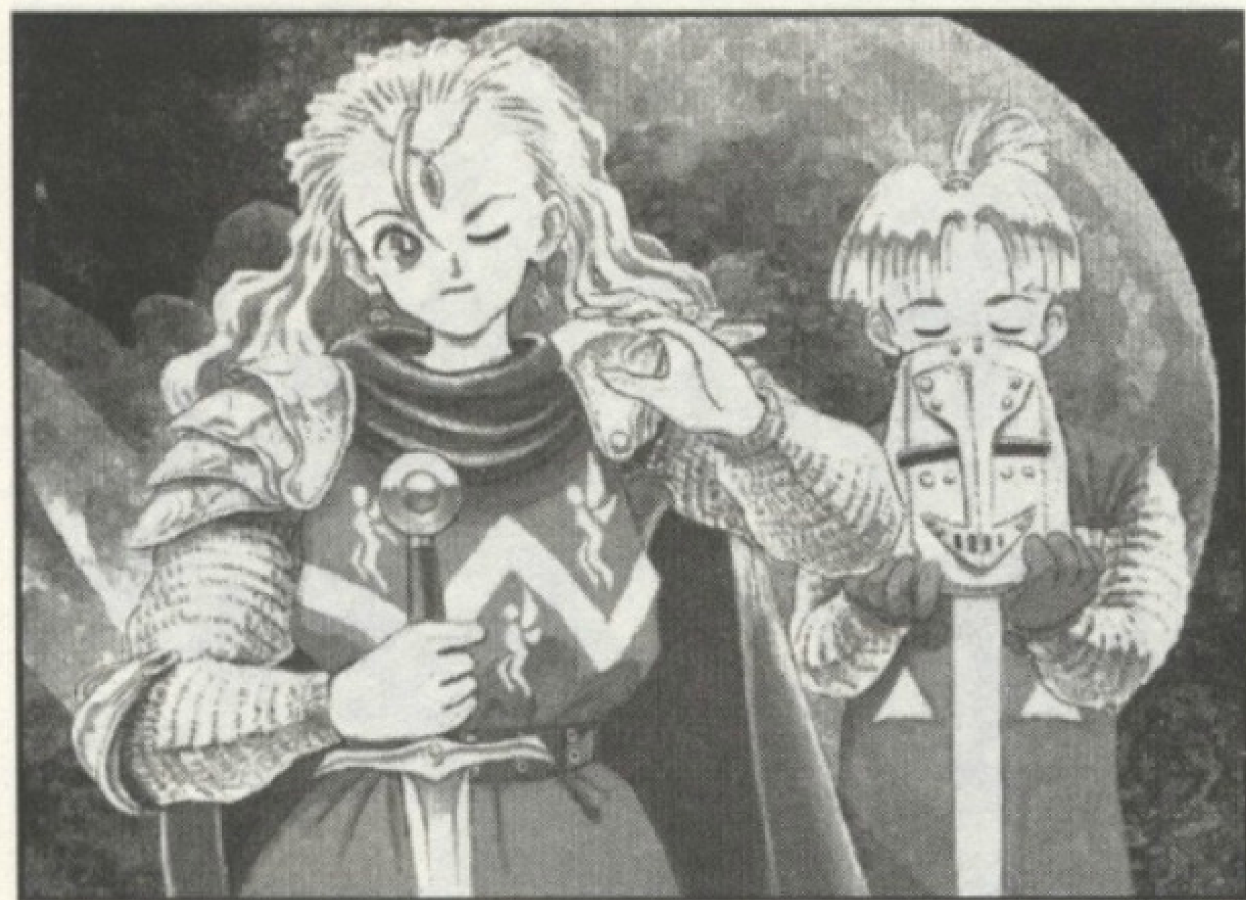
当保姆的时候，会有小朋友和女儿说话，多数情况是赞美女儿的，可能会得到一点点钱，部分属性增加，压力减少。不过如果女儿太丑（魅力、气质太低），属性就会有负面的变化了。

21.小孩离家出走

当家教超过10次后，小孩子有可能会离家出走（魅力高，出走的是雷洛；气质高，出走的是雷恩），把他找回来后可增加属性和金钱。

22.跟小孩子谈心

在作家教时,如果气质和体贴高，而压力低时，就会有孩子找你女儿谈心。在平常状态和春风满面状态下



和雷恩谈心会增加气质和体贴，但在贫乏状态就会降低体贴，如果是目中无人状态的话，斗志和压力就会有不好的变化。而在平常状态、春风满面状态和目中无人状态下和雷洛谈心，会增加气质和魅力，而在贫乏状态下则同样会降低体贴度。

23.得到小费

在酒吧工作若魅力达到 200 以上，会有客人给小费的事件，这些小费是没有负面影响的。同样条件下，也会有喝醉的大叔想骚扰女儿的事情，此时如果武勇大于200，就有很大的机会喝退他，并收到小费，但失败的话，压力会增加。

24.被酒吧老板聘用

如出现炎热的天气，到酒吧打工可以得到双份的工资。当酒吧工作到一定次数后,如果武勇高，则酒吧老板会请女儿当保镖(当保镖时，会有无赖上门踢场，而且好象挺难对付的样子)，而如果魅力高，则会请女儿当公关小姐。

25.上街遇到好友或对手

在自由行动上街时有可能遇到好友和对手，某些属性会有增长，但遇到对手有时也有不好的影响或者什么事也不发生。有时候上街也会遇到老师，见到老师通常会减轻压力和增加道德或斗志。而当体力高于200、气质和魅力都高于300时，就可能会遇到一个青年（其实就是王子）邀请女儿进王宫工作（此事件与女佣工作中进人王宫的事件只会出现其中之一）。

26. 收到赞助

如果选择流浪者当父亲，当女儿长到13岁时，春天去旅行的话，便会收到流浪者托商人送来的钱（赞助?），钱的数量大概等于能力值的总和。

27. 小猫生病

当体贴值够高，在三月和四月(不知道是不是限定在13岁)上街，有机会见到小猫，并有可能将其收养回家。收养小猫之后，在6和11月，小猫可能会生病，此时女儿会留在家中替小猫治病，而属性都有所提升。

三. 技巧

1.使骄傲女儿变乖巧

由于商人的女儿在开始时便处于骄傲的状态，要使其变乖巧，一开始就要带她去购物，买一大堆熊宝宝给她，令信赖度上升到某一程度便成。或者在刚开始十岁时就连续排十天的“帮忙作家事”，十天之后就变成柔顺的好女儿了，不用花半毛钱喔!

2.使魅力更高

到酒场、上舞蹈学校；夏天去玩三个月，魅力会加140；狂送玫瑰花（200G 魅力+12）；使用魅惑的香水（600G）。

3.减道德

去酒店；女儿生日时不送礼；穿皮衣；自由活动（买东西）。

4.降信赖感

骂她；碰到要求不理她；过生日绝对不要送礼。

5.加体力

春季时旅游。

6.加自尊

处于高傲状态的话，对话可以加不少自尊；在风骚状态时则许多课程和打工都能增加自尊；在通常状态下，舞蹈算是比较快一点点的方式；使用光荣的果实。

7.让风骚的女儿恢复

若魅力大于气质或道德，就会出现风骚，一旦道德大于魅力（多利用教会增道德减魅力的效果）就会回复。

8.女儿变坏了

要使女儿的状态回复正常，需要提高体贴和道德的值数。

9.拿第一名的小技巧

以流浪者来讲，一开始花3000元吃个25盘丰盛的料理。然后参加收获祭，这个数值要想不在第一年拿3000G还蛮难的！而且重点还不在拿3000G，而是相当于不花一毛钱就替女儿加了300点体力。

用商人时可狂买玫瑰花，也可以参加樱花祭拿第一名。只是因为买花比较贵，所以要有“壮士断腕”的决心！此外由于游戏是乱数变化的，所以在祭典前存个档还是比较保险的。

第四章　结局浅析

一. 职业系

农场：体力100以上，农场打工次数最多且超过25次。

市场：体力100以上，市场打工次数最多且超过25

次。

女佣：体力100以上，女佣打工次数最多且超过25次。

矿山：体力100以上，矿山打工次数最多且超过25次。

木工：体力100以上，木工打工次数最多且超过25次。

保姆：体力100以上，保姆打工次数最多且超过25次。

家庭教师：体力100以上，家庭教师打工次数最多且超过25次。

酒场招待：体力100以上，酒店招待打工次数最多且超过25次。

王宫侍女：体力100以上，王宫打工次数最多且超过15次。

保镖（酒场打工时意外遇上的打工机会）：体力100以上，保镖打工次数最多且超过15次。

酒店公关：体力100以上，酒店公关打工次数最多且超过15次。

二．实业系

矿山的经营者：养育费 3500G以上；矿山打工实行50次以上；矿山打工次数大于农场打工次数。

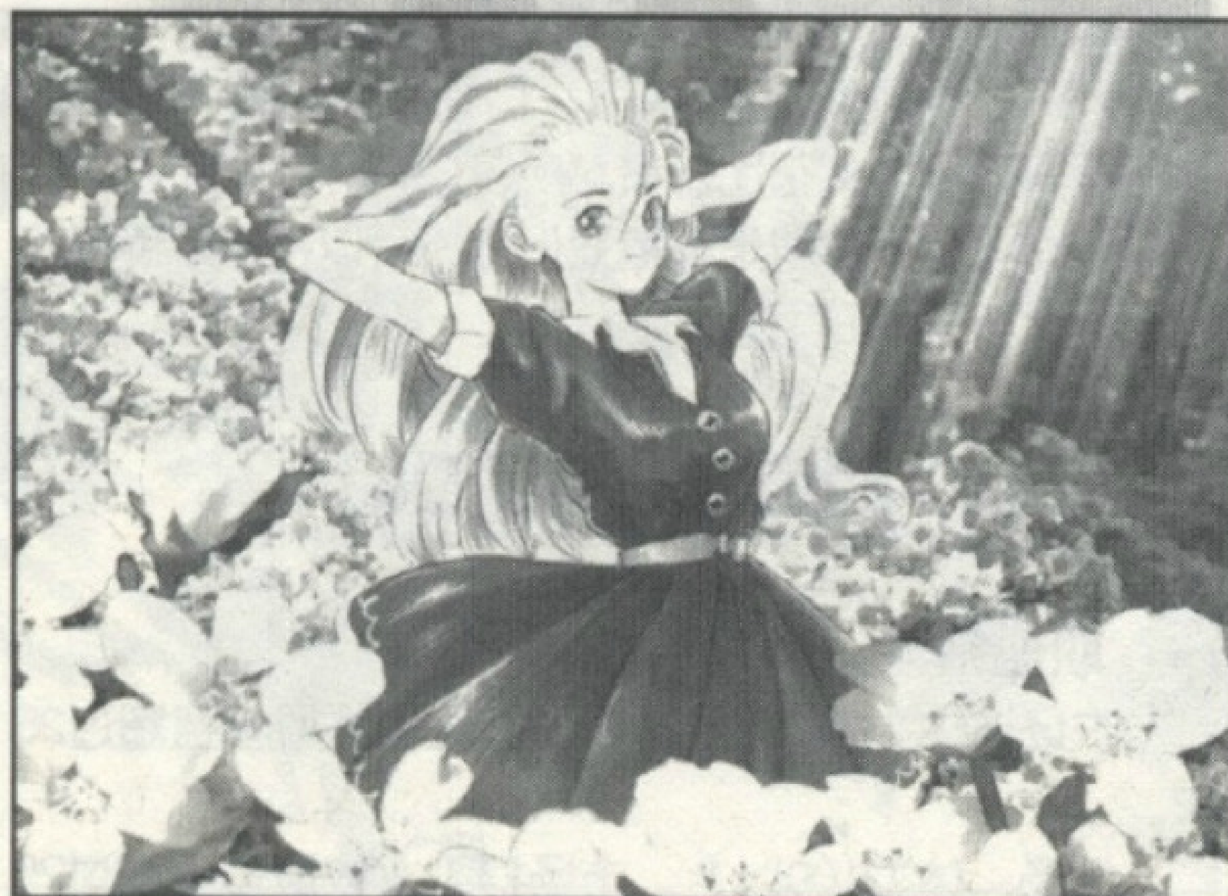
农场的经营者：养育费3500G以上；农场打工50次以上；农场打工次数大于矿山打工次数。

金融家：养育费3500G以上；智力、道德 300以上；体贴、感受、魅力、武勇700以下。

钱庄的经营者：养育费2000G以上；道德、气质300以下。

建筑家：木工实行40次以上；智力、感受400以上；体力、斗志、道德、武勇100以上。

锻冶师：体力、感受300以上；斗志200以上；自尊、气质、魅力400以下；矿山和木工打工100次以上。





三．艺术系

歌星：感受200以上；魅力500以上；音乐教室学习30次以上；魅力大于自尊；自尊大于道德。

舞蹈家：感受、体力300以上；舞蹈教室学习35次以上。

女演员：自尊、感受300以上；魅力500以上；在音乐教室和舞蹈教室学习40次以上。

吟游诗人：体力、感受300以上；养育费1000以下；感受大于道德；感受大于自尊；感受大于体贴。

街头艺人：体力、魅力300以上；感受200以上；气质400未满；感受大于道德；感受大于自尊。

画家：感受300以上；绘画教室学习35次以上。

音乐家：感受300以上；音乐教室学习35次以上。

料理研究家：感受300以上；料理教室学习35次以上。

作家：体力、智力、斗志、自尊200以上；感受300以上；自尊大于道德；自尊大于体贴。

四．宗教系

大主教：道德700以上；智力、气质300以上；体贴、感受、魅力、武勇700以下；在酒店做公关与保镖打工0次；在教会学习25次。

教祖：智力、斗志、自尊500以上；道德800以上；气质300以上；在教会学习15次。

修女：在教会学习15次以上；道德300以上；智力、气质、体贴200以上。

五．权力系

女王：王宫打工实行1次以上；气质999；智力、斗志、自尊、道德、魅力500以上；在酒店做公关、保镖打工0次。

宰相：智力700以上；体力、斗志、自尊、道德、



气质500以上；王宫打工实行1次以上。

地方领主：体力200以上；斗志、自尊300以上；养育费3500以上。

大法官：智力、自尊500以上；道德700以上；道德大于魅力；道德大于感受。

执政官：智力、自尊、道德、斗志500以上；道德大于魅力；道德大于感受。

公务员：道德200以上。

六．武勋系

英雄：武勇999；体力、斗志、道德700以上；自尊、气质500以上。

将军：智力、斗志、自尊、道德、气质500以上；体力、武勇700以上。

骑士：体力、道德、武勇500以上；自尊、气质300以上。

兵士：体力、武勇300以上；道德100以上；武术道场实行15次以上。

七．学者系

王宫博士：智力900以上；智力大于体贴；智力大于感受；智力大于武勇。

哲学家：智力500以上；自尊、感受300以上；智力大于体贴；智力大于武勇。

教师：智力 300以上；道德 200以上；学校打工实行15次以上。

炼金术师：智力、感受500以上；道德200；智力大于感受；智力大于武勇。

八．结婚系

王妃：自尊、道德300以上；气质、魅力500以上；体贴700以上；王宫打工实行1次以上；酒店公关、保镖打工实行0次。

国王的妾侍：气质、魅力500以上；体贴700以上；自尊300以上；道德200以下；自尊大于道德；在酒店做公关与保镖打工实行0次；王宫打工实行1次以上，遇见国王并被国王称赞。

富豪之妻：道德、体贴、魅力500以上。

富豪爱妾：魅力500以上；道德200以下；体贴500以上。

九．黑暗系

魔界公主：道德0；穿暗黑之服；魅力999；信赖低于50；冬天或秋天穿暗黑之服（到中国商人那里买）；去旅游时遇到小恶魔。

具体实行方法：父亲的职业选择流浪者。先用仅有的钱来增加体力，让“矿山打工”出现，边打工边增加斗志，再用矿山打工得来的钱和之前剩下的存款去上舞蹈教室，当累积到一定的魅力后就能经由酒店得到公关的工作。此外对女儿的要求什么都不答应，生日也不送她礼物，使信赖值及道德感够低。这样一来就好办了，一面做公关赚钱，一面压低道德、抬高魅力就可以了。

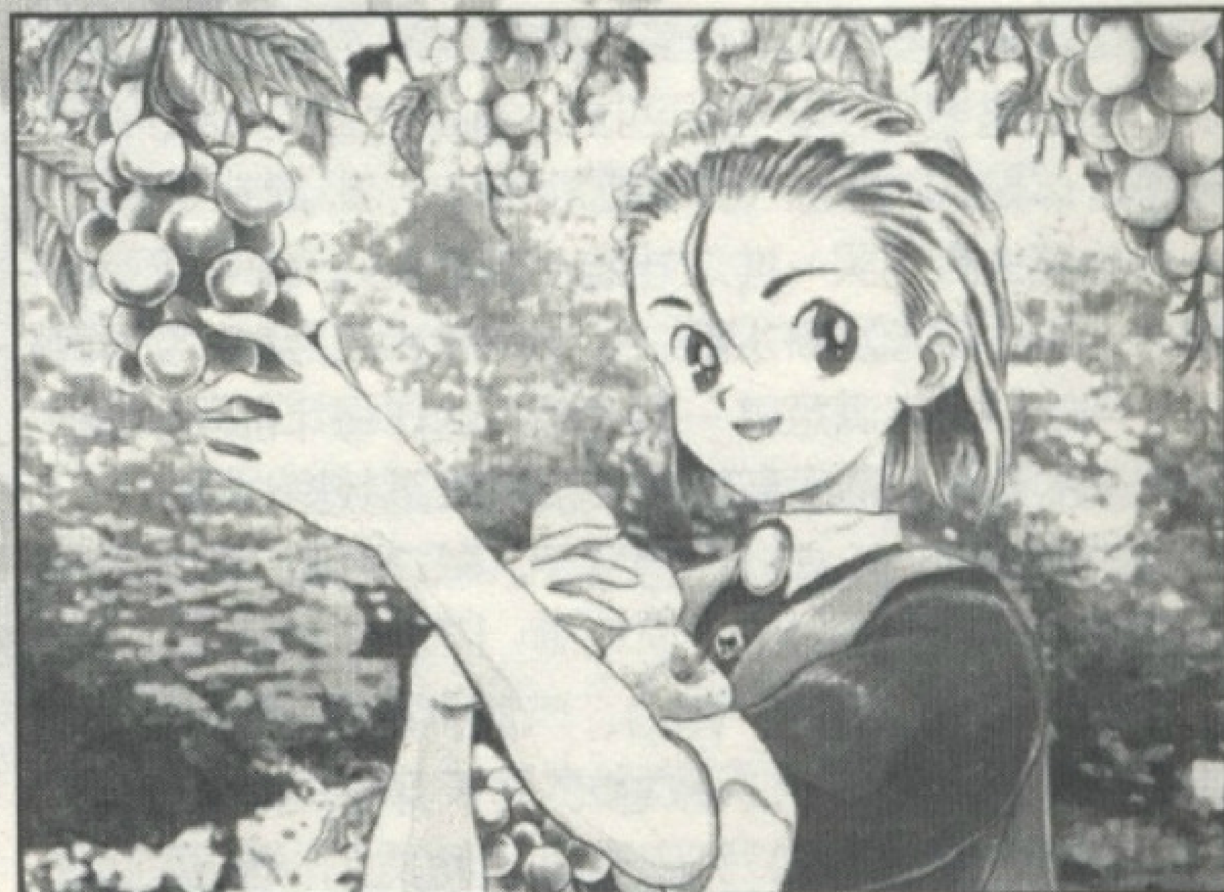
小恶魔：冬天或秋天穿暗黑之服去旅游时遇到小恶魔；道德大于0且处于很低的水平。

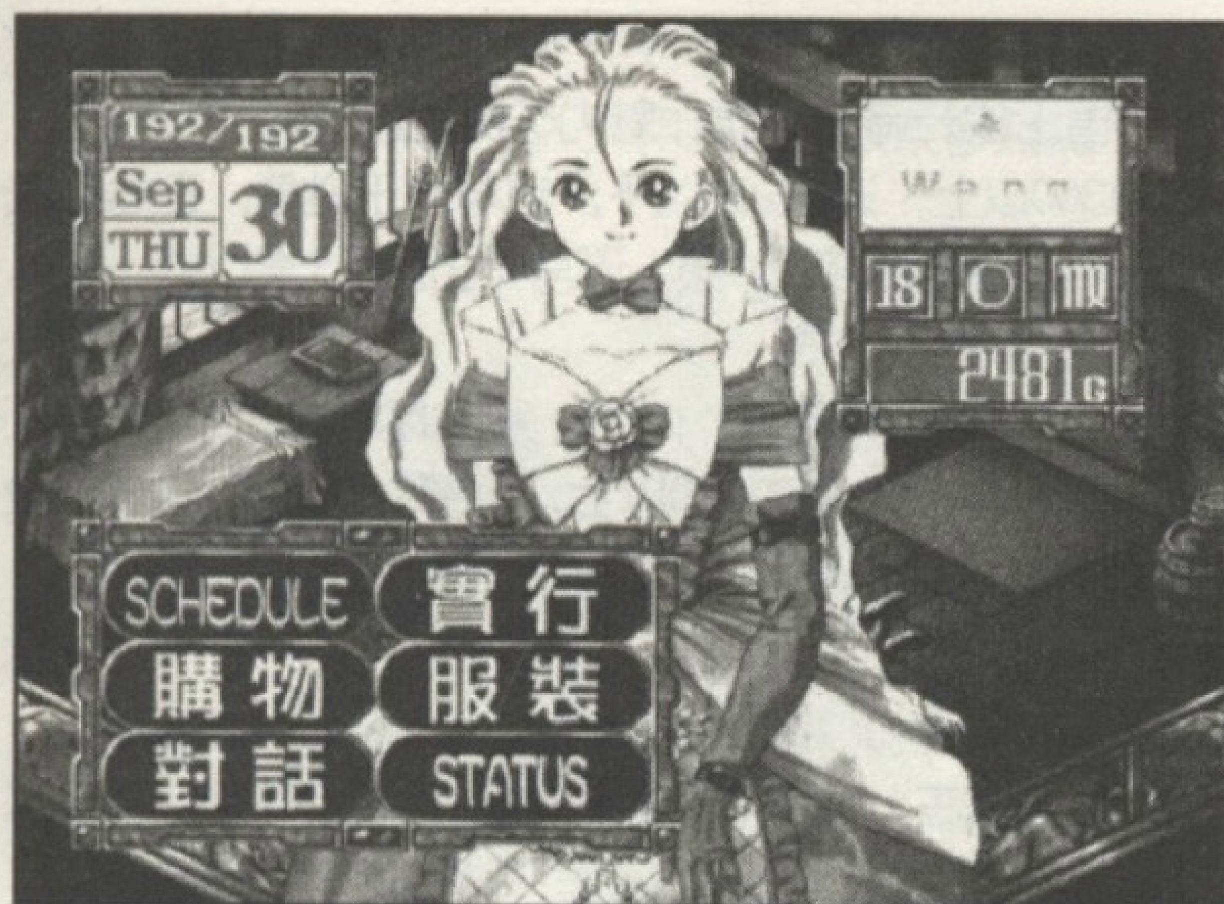
暗黑街首领：魅力在300至400间；气质100；体力850以下；智力500（不要太高呀！）；道德50以下；体贴30以下；武勇600以上；自尊300；接受过保镖打工，被手下推崇。

盗贼：智力、自尊、气质、体贴300以下；道德80以下；武勇300以上。

十．特殊系

天使　条件一：曾发生妖精女王访问事件；气质、道德700以上；信赖50以下。





天使　条件二：气质900以上；道德999；信赖60以下。

妖精女王：道德600-699；气质999；体贴900以上；其它不要太高；信赖35左右。

妖精：曾发生妖精女王访问事件；信赖50以下。

父亲新娘：所有能力值均要适中（均须低于500）；道德小于200；信赖100；家事打工最多；尽量不和其它结局碰上

十一．公主系

王国公主　条件一：气质、魅力999；养育费1000以上；体力、智力、斗志、自尊、道德、体贴、感受500以上；武勇大于体贴。

王国公主　条件二：见到王子4次以上；魅力800以上；道德、体贴300以上。

具体实行方法：①要当公主的话就要让她上礼仪、舞蹈和教堂，教堂少上点，舞蹈多上点。然后再去罗斯夫人家打工（就是女佣啦），之后罗丝夫人会介绍你的女儿去王宫打工。或者也可以在街上买东西时被介绍去王宫打工，因为常到王宫打工较易遇到王子。若你女儿去王宫是由王子带去的，则只需要再遇到王子三次；如果是被罗斯夫人介绍去的，就需要与王子相遇四次。总之是要与王子相见四次，到最后魅力800以上，道德、体贴300以上，便可成为公主。②从商人开始，一开始就去商店买一堆洋娃娃，改变女儿（不再那么骄傲）。然后每年发薪水前（10月15日）先存档，如果哪一个月的薪水不满意就一直读档。这样每年都可以拿到1000多的薪水。最后专门去学校和舞蹈教室学习、打工去做家庭教师，这样就很容易了。总之就是从气质和魅力下手！

南国公主：魅力、体力、气质、感受900以上（尤其是感受更要超高）；十六岁的夏天穿着“南国之服”（中国商人那里有卖）外出旅游二次以上，遇见南国王子并发生求婚事件。

白兔公主：气质、魅力、感受900以上；十六岁的春天穿着兔女郎装（中国商人那里有卖）外出旅游两次，遇见兔国王子并发生求婚事件。

猫公主：收养小猫后，当魅力超过500、感受超过400，穿着猫咪装，就会发生猫王子到访的事件。在14岁之后，每年冬天穿着猫咪装，猫王子会再度到访。猫王子可能会向女儿求婚，也可能送东西给女儿，对结局有影响。

鼹鼠公主：十六岁时气质500、魅力700以上；到矿山打工10次以上；发生落磐事件；遇到鼹鼠王子两次并发生求婚事件。

具体实行方法：到矿山工作遇到落磐，就会有一只大鼹鼠（鼹鼠王子）跑出来对她说些话……之后再作一次矿工就会向你的女儿求婚了。

精讯资讯　　出品公司

CDx1	载体	模拟养成	类型
中文／日文	语种	WIN95	系统

总评 85

画面
音响
操作
剧情
娱乐

更正

由于我们工作上的失误，上期《美少女梦工场—梦幻精灵》上篇中的星座表出现了错误，现更正如下，并向广大读者致歉。

	白羊	金牛	双子	巨蟹	狮子	处女	天秤	天蝎	人马	魔蝎	水瓶	双鱼
体力	0.7	0.5	0.3	0.5	0.5	0.3	0.5	0.5	0.6	0.7	0.4	0.4
智力	0.2	0.3	0.7	0.5	0.2	0.6	0.3	0.5	0.6	0.4	0.7	0.5
斗志	0.6	0.4	0.4	0.5	0.6	0.4	0.5	0.6	0.6	0.5	0.5	0.3
自尊	0.6	0.5	0.6	0.6	0.7	0.5	0.6	0.6	0.5	0.6	0.6	0.5
道德	0.3	0.6	0.2	0.4	0.3	0.6	0.5	0.2	0.2	0.3	0.3	0.5
气质	0.3	0.5	0.5	0.5	0.7	0.6	0.5	0.5	0.3	0.4	0.4	0.5
体贴	0.2	0.4	0.4	0.6	0.2	0.5	0.3	0.3	0.4	0.6	0.6	0.6
感受	0.5	0.6	0.7	0.5	0.3	0.5	0.7	0.7	0.6	0.5	0.5	0.6
魅力	0.6	0.5	0.6	0.5	0.6	0.6	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6
武勇	0.7	0.3	0.4	0.3	0.6	0.2	0.4	0.4	0.5	0.3	0.3	0.2

第一章：逍遥大侠

正当危急之际，李逍遥放出背后飞剑，巫山六魔的兵器稍沾剑芒，即被绞得粉碎。李逍遥轻飘飘地落在剑身之上，身随剑走潇洒至极，众妖道大惊失色，四散奔逃，李逍遥也不追赶，御剑而行直入贼窟。

才入洞口，耳畔忽闻凄厉惨绝的嚎哭之声，震得心头直打寒颤。李逍遥暗叫不妙，罗煞鬼婆已运起十成功力的摄魂魔音，咬破舌尖，狠狠地叫着李逍遥的名字，字字打入李逍遥的心坎，有如当头棒喝。李逍遥抵挡不住，失足自飞剑跌落;阵阵唤名催魂之声贯耳穿脑，李逍遥四肢乏力无法动弹，身形直挺挺地向下直坠……。

"李……逍……遥……，李……逍……遥……！"鬼婆的魔音，有如破锣铜鼓，在李逍遥耳际隆隆作响；



顷刻跌落地面痛彻心脾。李逍遥忍住疼痛破口大骂："作恶多端的罗煞鬼婆，既然落在你的手里，要杀要剐不用多说！"罗煞鬼婆闻言怒骂道："可恶！"以独门怪兵器骷髅锤朝李逍遥脑门击落，李逍遥无力闪躲，天庭吃了一记，只觉天旋地转，头脑发胀。

"李逍遥！你找死啊？敢说老娘是什么鬼婆！"李逍遥强睁双眼，定神一看，只见婶婶左手持锅，右手拿铲，怒气不息的指着李逍遥说道："又在做白日梦了！你也不小了，整天疯疯癫癫的，也不做正经事！"

李逍遥回过神来，看见李大娘气虎虎的，李逍遥慢条斯理地站起身拍拍灰尘，揉眼抱怨道："婶婶你不要每次叫我起床，都用锅啊、铲的胡敲一通，吓死人了！我们的床又不牢靠，不小心就掉到床下头了。"

李大娘说道："每天睡到日上三竿，不这样叫得醒你吗？好歹你也跟林木匠学过几个月，只会削些木刀木剑！床不牢靠，自己动手修修就好了，就想学你爹舞刀弄枪，没个定性，有哪家姑娘愿意嫁给你？"

李逍遥拿起床头布条胡乱扎个马尾，取下挂在墙上的木剑，插在身后，不以为然地说道："那我爹又怎能娶到我娘？"

李大娘撇脸道："说起来真是羞死人了，自己跑上门来，说非你爹不嫁。过了我们李家的门，也不做些针线女红，就会跟你爹疯！"

李逍遥以袖抹脸，撇头回道："他们可是江湖上人见人羡的鸳鸯侠侣啊！"

李大娘埋怨道："是呀！说什么去行侠仗义，丢下你这个惹祸精，一去十多年没有消息。"

李逍遥左摇右晃地扎了马步，双手摆个架式，回嘴道："所以我要练成绝世武功，去找我爹娘。"

李大娘铿当又赏了他一锅铲，急道："我后半辈子全指望你了，你哪都别想去！"

李逍遥疼得挤眉咧嘴，揉揉痛处嘟哝着说："男儿志在四方，呆在这里能有啥出息？"

李大娘啐道："你游手好闲是出了名的，要不是婶婶忙不过来，才不指望你这个懒鬼来帮忙呢！赶紧去把上房收拾干净，我要下楼招呼客人了。"

李逍遥闻言嘻嘻笑道："呵呵！我们客栈就这么两间破房间，哪叫上房？"

李大娘说道："就会耍嘴皮子，叫你去你就去！"说完就匆匆地走下楼去。

这个杭州城畔的盛渔村人口不多，除了采买鱼货与转运货品的商家，平常是不会有什么人来住店，顶多打尖歇腿。

这客栈婶婶楼下睡房占了一间，旁边是柴房与厨房，楼上只有三间房间可以住人，李逍遥住在最末一间，便只剩两间房，若说这是客栈，还不如说是酒肆比较恰当。

李逍遥心不甘情不愿地走到隔壁的房间，昨天来投栈的镖师已准备退房。

李逍遥躬身哈腰，轻声问道："不知大侠经过一夜的考虑，最后作何决定？"

镖师冷着脸，皱眉回道："决定什么？"李逍遥嘻着脸，说道："收在下为徒啊！"

那镖师道："啐！我昨儿个已经说过了，你根骨太差，不是学武的料。"

李逍遥急道："我小时候遇见一个仙人，他说我是百年难得一见的武学奇才，不收我为徒可是你的损失！"

镖师道:“我没时间跟你瞎搅和! 快让开! 别挡住大爷去路。”说罢一把将李逍遥推开，大摇大摆走下楼去。

李逍遥不觉气上心头，昨日看他身背长剑挺威风的，便叫声大侠，恳求收己为徒，竟然说他根骨太差，不是学武的料，越想越不是滋味。

不过想到昨天一气之下，在他的酒菜里，吐了不少口水，也算是报了一点小仇，不觉有点得意。回过神来，眼见床铺凌乱不堪，实在是不想动手整理，楼下又传来李大娘招呼吆喝的声音，想必是有人要住店。为免又被李大娘责骂，便快手快脚将棉被摊开，使劲抖弄几下，忽自棉被里掉出一物，撞地铿锵有声。

李逍遥仔细一看，喜道:“这不是瞎狗眼镖师的甩手镖吗? 连吃饭的家伙也忘记带走，让我把它配在身上过过瘾! ”话说如此，却也不敢当真明目张胆拿着客人遗忘的物品，嘻耍了一阵，便将飞镖贴身收藏。七手八脚收拾好房间，再飞快地将邻房也整理妥当，刚出房门，李大娘已经将客人引上楼来。

这一行人共有四人，皆穿着苗族绣线黑衫。为首之人约三十岁左右，头戴一顶乌金盔冑，手持摺扇状甚悠闲，服饰滚缀初生黑野雁的轻暖绒毛，较余人华美许多，看来地位颇高。他一张国字脸剑眉微蹙，英目如电，神色极为倨傲，一副贵公子的姿态，左手摺扇轻摇，凉风习习微带幽香，李大娘不禁打了个喷嚏。

李大娘偷偷拭去涕沫，频频点头作礼，露出难得的笑脸，说道:“逍遥! 快来招呼大爷们先歇歇腿，我到厨房准备酒菜。”说罢，又匆匆下楼去了。

李逍遥摆手哈腰说道:“这边请! ”只见手下三人恭恭敬敬分立两旁，那持扇苗人哼了一声，便大剌剌走进房中。

其中的胖黑大汉上前叽哩咕噜说了几句苗话，便替其将房门掩上，显是那苗族贵公子自己要独居一室，其余三人共住一间。

李逍遥看对方是苗人，以为双方言语不通，便以手势示意余人到隔壁房中。哪知胖黑大汉突然开口说道:“小二! 这间客栈我们包了，除了老板和伙计，其他不相干的人，全都给我请出去! ”李逍遥见这几位大汉面色凝重，虽然穿着苗人服色，不料汉语却颇流利。

李逍遥也不敢轻忽，忙答道:“小店今天没旁的客人，各位客倌……，啊不! 各位大爷们还有啥吩咐? ”

胖黑大汉道:“对了! 没有我们叫唤，不许闲杂人等上楼来，知道了吗? 这些银子拿去，只要这几天你乖乖照我们的吩咐办事，赏银不会少给你的。”

那大汉出手阔绰，李逍遥内心暗喜，接过钱，欢天喜地地说:“哈! 谢谢大爷的赏! 小店一定让各位宾至如归。”心里暗想:“哇塞……五百文钱! 碰到财神爷了，嘻……。”

李逍遥怕被婶婶看见，赶急将钱揣进怀里。大汉挥挥手，道:“你可以走了! ”李逍遥谄媚地应道:“是! 是! ”

曾听人说苗疆一带富藏金矿，看他们几个带着大包小包，行囊颇为扎实笨重，出手又阔绰，登时眉花眼笑退出房外，顺势将门带上，直道是财神爷上门了。

下了楼，李大娘正在厨房料理饭菜，李逍遥见机不可失，想要溜出客栈，却看到一个醉汉横躺在门口挡住去路，紧闭双眼，呼噜呼噜大声喘气，也不知道是不是睡着了。

李逍遥皱眉道:“哪来的叫化子? ”略一迟疑，决定从他身上跨过，步出门外，那醉汉忽然翻身坐起，睁开惺忪醉眼看着李逍遥，将李逍遥吓得退了一步。

李逍遥吃了一惊，对那道士打扮的醉汉凶道:“去去去! 我们也很穷，没钱分给你! ”一边想把醉汉推开。

醉汉一把扯住李逍遥的衣摆，有气无力地道:“我不是要钱，贫道已经大半天没喝酒了……。小兄弟拜托一下，给点酒吧! ”

李逍遥忙挥双手，低声喝道:“嘘! 死酒鬼小声一点，惊动婶婶就坏了! ”那醉道士呜咽道:“我只想要些酒喝……。”

李逍遥猛摇头，急道:“不成不成，婶婶知道了，我准挨骂! 你赶快走吧! ”忙不迭地想扳开醉道士的手。

醉道士泪眼滂沱地大声哭道:“哎呀! 没酒喝我一步也走不动，你就行行好吧! ”

这时婶婶在厨房叫唤道:“李逍遥! 快来把这些酒菜送上楼去! ”连唤了好几声，李逍遥偷走不成，恨道:“臭要饭的! 害我溜不成，你可高兴了! ”极不情愿地到厨房。

李大娘在厨房忙的蓬头垢面，兜弄她的拿手好菜，被油烟熏得打了几个喷嚏，回头说道:“手脚快一点，别让客官久等了。”

李逍遥趁李大娘不注意，除了沾到喷嚏的那道菜之外，每样都偷吃了一点，又怕被发现，没把嘴巴擦抹干净，便端起酒菜，三步并做两步，冲上楼去，敲了几下门，引吭叫道:“大爷! 送酒菜来了! ”

内中那苗族贵公子却毫无反应，正待再敲，胖黑大汉叫道:“拿到隔壁来! ”李逍遥应声说“是”。进了房门，将酒菜放好，帮每个人都斟了一杯酒，垂手侍立在旁。

胖黑大汉举杯喝了一口，却马上吐了出来，皱眉骂道:“呸! 这是什么酒呀? 一点味道都没有! ”

李逍遥见胖黑大汉微有怒意，急忙辩道:“大爷您有所不知，这是本镇名产桂花酒，入口芳香甘醇无比，连当朝贵妃娘娘都爱喝的不得了! ”一面打恭哈腰，一面斜眼窥看众人的反应，心中不禁惴惴。

胖黑大汉拍桌吼道:“拿走拿走！我们喝惯烈酒，不喝娘们喝的酒。”叽哩咕噜不知说了什么，其中一名手下便自行囊里取出自酿的酒，大伙便喝了起来。

李逍遥也不敢应声，战战兢兢的将酒收走，踏出房门，才松了一口气，咕哝道:“婶婶总说经营不易，在酒里掺水才能赚些钱，哪天要是被张扬出去，生意就甭做了。”

才下了楼梯，那醉道士忽然扑了进来，叫道:“酒……酒……酒……！”李逍遥看在眼里，于心不忍，便说:“看你可怜，就给你喝一口，只能喝一口喔！”

醉道士闻言忙答:“好……好……好……。”李逍遥刚把酒瓶递上，醉道士就一把抢过，咕嘟咕嘟地喝下肚去。

醉道士酒才入喉便精神百倍，宛如脱胎换骨，整个人弹跳了起来，喊道:“啊……！好难喝的酒！”

李逍遥见酒瓶仰天，急道:“哎呀！你怎么喝光了！”醉道士脸上微赤，搔搔头皮，醉眼半睁道:“嗝……，我一口就是那么大口，真是不好意思。”

李逍遥回头一看，婶婶还在厨房忙着，拉着乞丐说道:“我不管，你要赔我！”乞丐闻言，突然神采飞扬说道:“要酒我可没有，你不是想学剑吗？”

李逍遥仔细地端详乞丐，以怀疑的口气说道:“咦！你怎么知道？”醉道士左手支腰，老气横秋地说道:“你背着一大把剑，身手却那么差，看在酒的份上，贫道可以破例指点你几招。”

李逍遥仍然不太相信:“真的？”醉道士自顾自地说道:“呃……，今晚三更，村郊十里坡上的山神庙，不见不散。”说完，就一溜烟跑得不见人影。

李逍遥听他语气分明是信口雌黄，摇头说道:“看来不只是个酒鬼，还是个疯子！”深怕被李大娘发现自己给醉道士酒喝，便脚底抹油，趁机跑到外头去遛哒遛哒。

方出门口，就见到来福婶跟旺财嫂在井边洗衣服，旺财嫂是出了名的长舌妇，李逍遥想躲得远远的，却被吆喝过去。

旺财嫂急不可待，将刚才与来福婶说的事，再说了一遍:“隔壁卖盐的老王，上个月生了一场怪病，所有的大夫都说没救了。结果你猜怎么着？”

李逍遥知道旺财嫂一讲出兴头就停不了，不耐烦回道:“王大叔还活的好好的啊！”

旺财嫂一副先知先觉模样，道:“这你就不知道了！那是他儿子跑到仙灵岛上，死求活求的，结果岛上的菩萨给他一颗仙丹，老王吃了仙丹，病马上就好了！”

来福婶说道:“老王一向乐善好施，真是上天保佑。”旺财嫂接口道:“小虎子人小胆大，这么危险也敢去……。”

两人唠唠叨叨说长道短，李逍遥心想旺财嫂有说不完的话，天黑了也走不了，正好远远看到秀兰来井边提水。

李逍遥想藉机脱身，便依到她身旁，对秀兰说道:“这么早就来帮你爹打水啊？”

秀兰叫了一声逍遥哥，走到井边将手中水桶打满，伸手抹去额头汗珠，揶揄地说道:“不早了！我都忙了大半天了，倒是你今天怎么不到午饭时间就起来啦？”

若是平常听到秀兰如此讥讽，李逍遥必定不肯轻易罢休，如今却嘻着一张笑脸，说道:“来！逍遥哥帮你提回家去！”也不等秀兰答应，接过水桶拉着秀兰的手，急促地离开这聒噪之地。

秀兰任由李逍遥拖着往回家的方向走，李逍遥忽然停下脚步，将水桶提到秀兰面前，说道:“喏！还给你。”

秀兰愣了一下，别过脸道:“我还以为逍遥哥今天转性了呢！”却不将水桶接过。

李逍遥将水桶放在地上，拱手作揖道:“若不是丁女侠及时相救，本大侠必定栽在长舌魔母的手上！”

秀兰啐道:“又不正经了！旺财嫂也没得罪你，把人家说得这么难听。”

李逍遥做了个鬼脸说道:“谁教她见了人，总要说上两三个时辰的话。”

秀兰回道:“她见我在忙，也没强拉着我讲话呀！”李逍遥闻言把嘴嘟的老高，斜眼瞪着秀兰，秀兰知他不高兴，忙道:“我不是说你无所事事……。”

李逍遥噗嗤笑道:“嘿！你真是越描越黑！”说罢转头便走。秀兰急道:“李大侠！你答应要帮小女子提水回家，为何出尔反尔？”

李逍遥闻言回身提起水桶，说道:“嘻！本大侠岂会言而无信，姑娘引路便是！”

秀兰喜道:“大侠随我来！”秀兰走在前头，心想三言两语，便让李逍遥心甘情愿提水回家，肚里暗自好笑。

到了丁家，李逍遥将水倒入屋外水缸，拍拍手对秀兰说道:“好了！大功告成！”

秀兰笑道:“大恩大德无以为报，小女子……。”李逍遥插嘴道:“只好以身相许！”秀兰脸色微赤，低头说道:“少臭美了！你要的东西我已经缝好了，想不想要啊？”李逍遥喜道:“终于好了，快给我瞧瞧！”

秀兰说道:“急性鬼！跟我进屋拿吧……。”秀兰叫李逍遥在客厅等着，进到自己房中，拿出一件皱成一团的短披风。还未交到李逍遥手上，李逍遥便迫不及待抢了过去，看了一会儿，高兴地穿在身上，对秀兰说道:“秀兰你真厉害，缝得简直一模一样！好看吗？”

秀兰说道:“像块破布似的，有什么好看？要不是你

千拜托万拜托，我才不帮你缝呢！”

李逍遥道：“哼！你懂什么？天上的仙人就是这般打扮！不跟你说了，你姊呢？她一定会说好看！”秀兰顿脚嗔道：“姊姊什么都顺着你，当然会说好看！为了讨你喜欢，她在厨房中忙了一上午了，也不知道在煮些什么？”

李逍遥闻言喜道：“香兰姐煮的点心是出了名的，我婶婶说上回吃了她的红豆汤，嘴巴直甜到现在呢！看来我又有口福了！”说罢便往厨房走去，嘴里直叫着香兰姊。

香兰早听到李逍遥的声音，脸上露出甜甜的笑容，手上的汤勺仍不住地朝锅中搅拌，回头说道：“还没好呢！我没想到你会那么早起身，这鲜鱼咸粥要再熬久一点才会好吃，等会儿我再送到客栈去，给你与大娘品尝看看。”

李逍遥道：“先不管这个！你说这披风好不好看？”香兰花了一上午的工夫，仔仔细细地将鱼刺剔拔了干净熬粥，李逍遥却毫不在意。

香兰停了手中的汤勺，过了半晌回头笑道：“很好看啊……。”李逍遥喜道：“还是你有眼光，我穿给小虎子看去，准叫他羡慕死了！”说罢便往屋外走去。

才出屋门，却与回家来的丁大伯撞个正着，丁大伯左手揉着胸口，忍痛说道：“你这孩子真是的，总是莽莽撞撞的！”

李逍遥歉道：“丁大伯真对不住，没撞疼你吧？”丁大伯埋怨道：“怎么没有！你又来做什么？”

李逍遥耸肩道：“同香兰、秀兰她们说说话罢了，没啥大不了的。”丁大伯指着逍遥的鼻子，说道：“你别老是来勾引我那两个丫头！”

李逍遥极力否认说：“丁大伯……，你可别老来糊涂了，是你那两个宝贝女儿，常常来巴结我和我婶婶。”

丁大伯心里有数，干咳一声，岔开话题道：“哼！李大娘守这么多年寡，一个人经营客栈，把你一手带大，也真辛苦。你啊……，应该好好孝顺她！”李逍遥连连应是，敷衍地回答着。

丁大伯苦口婆心地劝说：“年青人应该勤快些，别好吃懒做！应该收起玩心，帮你婶婶照料生意，好好打拼才是，我还可考虑能不能把女儿托付给你。”

李逍遥不好意思地回道：“大伯你说到哪里去了？”丁大伯又道：“看看你！出了客栈也还将抹布披在肩上，成什么话？唉！真不知她们姐妹俩为什么都会……。”

丁大伯竟将李逍遥最得意的披风，当作是抹布。李逍遥不爱听人说教，嘻皮笑脸胡乱应了几句，赶忙走了。

李逍遥穿着披风兴冲冲地找人献宝，但见村中孩童聚在坡前跳绳，独不见小虎子，小童们玩得高兴，齐声唱起八仙调。

李逍遥小时常常拉着香兰、秀兰跳绳玩，也爱唱这歌，忆起童年趣事，不禁跟着抚掌念道：

“吕洞宾，乘风飘，肩背龙剑斩群妖；悲心救苦传妙道，至今万古姓名标。韩湘子，品玉箫，志学修行家室抛；雪拥蓝关难行马，曾度文公上九霄。”

唱歌跳绳，照例念得快，绳也要甩得快。李逍遥自小念得熟了，连珠炮似地越唱越快：

“曹国舅，爱逍遥，不恋荣华卸锦袍；世上万般修行好，手执云阳仙板敲。李铁拐，相咆哮，黑脸浓眉腿又跷；虔心修炼长生法，拄拐登云蔼蔼飘。”

“汉钟离，性儿娇，识透人情事态枭；终南山上修妙道，列位仙班道行高。何仙姑，容貌娇，懒伴红尘愿寂寥；苦志真修千百载，也归仙界乐逍遥。”

“蓝采和，年纪小，最爱修行却富饶；名山修炼成真果，使执棕篮驾海潮。张果老，年纪高，须发苍苍两鬓萧；倒骑驴子呵呵笑，竟把繁华世界抛。”

这八仙调歌词长又拗口，谁知李逍遥能念得这般快，跳绳的小童跟不上，被绳绊倒哇哇哭了起来，大家都怪起李逍遥，年纪这般大了，还来欺负小娃儿！李逍遥小孩心性，当然跟他们辩了起来。

其中一个小童，心里不服气，嘟嘴说道：“你只会八仙调，又不会九仙调，没什么了不起！”李逍遥摇头笑道：“小孩就是小孩，自古只有八仙，那来的九仙啊？”

那小童嘻嘻哈哈地道：“当然有了，不信我们唱给你听！”那孩童开口唱道：

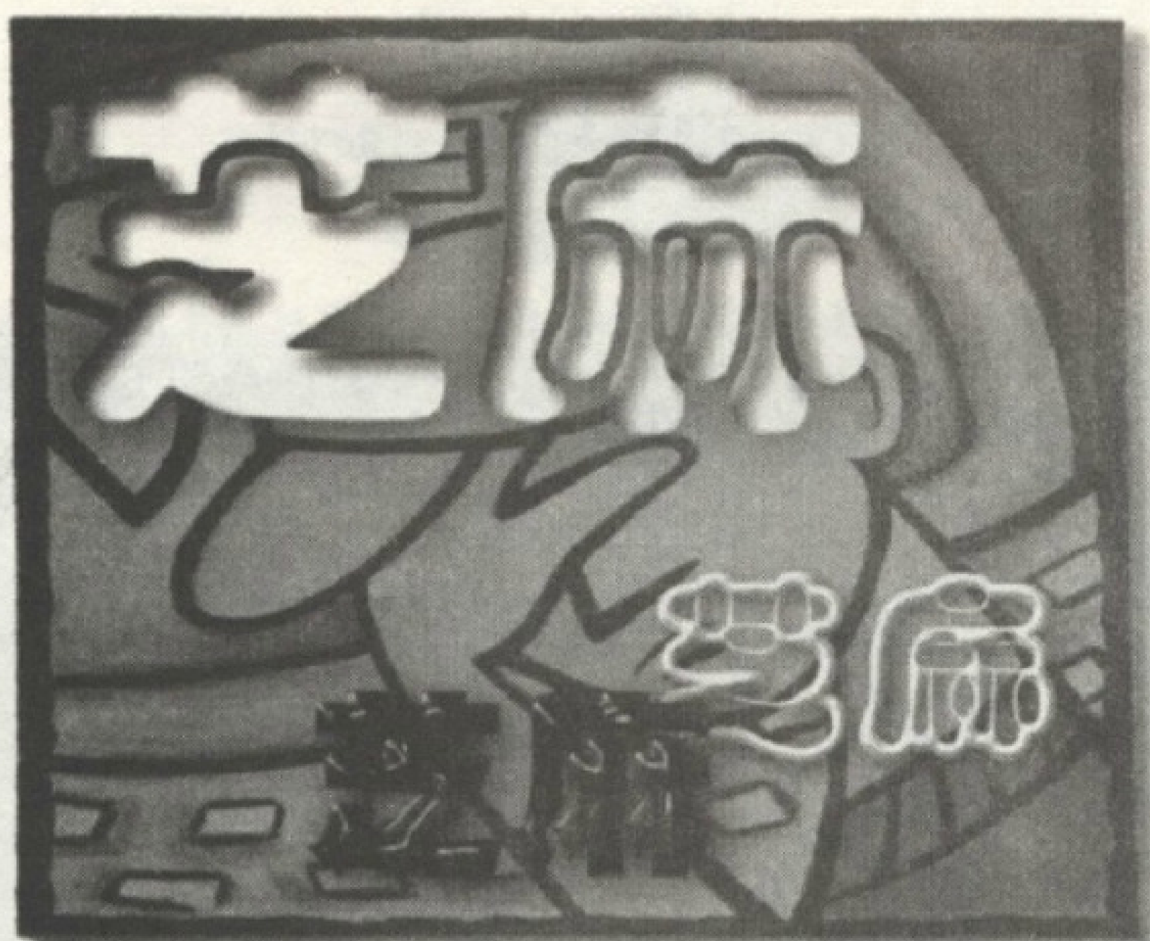
“小李子、志气高，想学剑仙登云霄；日上三竿不觉醒，天天梦里乐陶陶。”

念完，全部的孩童都哄然大笑。李逍遥佯怒道：“你们几个小鬼竟敢编歌来笑我！”那孩童天真地笑道：“呵呵！这是我哥教我的，全村的孩童都会唱呢！”

另一小童附和道：“对啊！八仙的法宝大家都知道，那第九仙的法宝又是什么呢？”孩童们异口同声地说：“当然是枕头了！哈哈哈！睡仙李逍遥！睡仙李逍遥！！”

李逍遥涨红了脸，追着他们要打，当然不会当真对小孩怎样，小童奔逃四散，身旁仍传来孩童的讪笑之声。

李逍遥心胸豁达，被人训了许久，连孩童都来奚落他，他也不在意，仍旧嘻皮笑脸地逛大街。在街上逛了一阵，出了街口，眼见时候不早，鱼场差不多要散市了，便直往渔市前去，想找好友张四哥喝酒聊天，顺道买鱼回去。（待续）



★ NEW CHEATS

创世纪外传——西风狂诗曲

在暴风岛特训时，第三次便直接去打阿修罗，胜利后到暴风岛，依吴连便会对你说你已经控制阿修罗了。又回来问了两个问题，回答“好，可以”后你会发现“阿修罗魔剑”出现在装备栏中，攻击力加15000。但别忘了，打阿修罗前必须达到28级以上。

在“凯西尔”城市，有个士兵告诉你跑三圈可得到2个铜币，跑10圈可得钻石一个，可兑换现金。一般来说，一个铜币1200元——24000元，而在一个女领主的城市里，也就是过了一个大桥的城市，可卖到1600元至30000元。

低价买进高价卖出迅速致富。在卡罗卡斯城市(第一次遇到假拉宾及嘉娜的城市)，在一般武器店买武器，然后到武器研讨会去卖(价格很高)。来回买卖就可致富。

通常大城市物价很高，适宜卖出物品，小乡村物价低，适宜买进物品。但有些特殊物品只有特定城市才有，如：镇定剂、兴奋剂等。

战神
Ares Rising

在任务中按“C”，“Shift－C”再键入“BIGASSSHIELDS”，然后单击“Esc”激活无敌模式，或键入“IAMTHEMASTER”自动取得胜利。

猎鹿人II
Deer Hunter II

camera set fox#——狐狸相机，用法同鹿相机
dh2tracker——在地图上显示鹿
dh2shoot——使你到达最近的鹿附近。
dh2deadeye——跟着你的炮弹打击目标
dh2honey——吸引鹿到你的位置
dh2circle——指引你到鹿的位置（？）
dh2sightin——瞄准无范围限制
dh2wright——飞行模式
camera set deer1——鹿相机，数字代表不同的鹿。
camera set player——通过猎人的眼睛观看（？）
dh2flash——加速跑
dh2thunder——惊雷
dh2light——闪电
dh2rain——雨
Dh2snow——雪
dh2blizzard——不断地变化天气
dh2deerzilla——巨鹿
camera set crow#——乌鸦相机

第五元素
The 5th Element

在主菜单键入下列字符串并选择“New Game”：
RALPH - 选关
DAVID - 无限
JEROME - 防卫盾
OLIVIER - 所有武器
FANETTE - 所有物品
BENOIT - 所有影片
JOEL - 开启所有作弊模式

H.E.D.Z.

按“T”并输入：
OH MY GOD——无敌模式
TOO HARD FOR ME——使电脑变笨

异教徒II (demo)
Heretic II (Demo)

用“~”按出控制台，键入以下密技:
playbetter——启动/关闭无敌模式
twoweeks——启动/关闭力量无限提升
aquaticape——启动/关闭自动瞄准
angermonsters——使怪物生气
crazymonsters——使怪物发狂
god——无敌模式
impulse 9——武器和魔法
impulse 10——选择武器，加满魔法
impulse 13——抬高目标
impulse 14——变为鹿
impulse 25——力量手卷
impulse 32——隐形
impulse 35——没有怪物
impulse 36——冻结怪物
impulse 39——飞行模式
impulse 40——提升等级
impulse 41——提升经验
impulse 43——所有的武器、魔法、物品
impulse 171——变为武士
impulse 172——变为十字军战士
impulse 173——变为巫师
impulse 174——变为刺客
impulse 254——显示“君主之山”
give h <0-999>——得到0——999点血
noclip——穿墙模式
notarget——被敌人忽略
changelevel——难度选择

升刚
Shogo

按“T”进入聊天模式输入:
MPGOD——无敌
MPKFA——加满弹药、盔甲和血
MPHEALTH——加满血
MPAMMO——加满弹药
MPARMOR——加满盔甲
MPCLIP——启动/关闭穿墙模式
MPPOS——启动/关闭显示位置
MPCAMERA——启动/关闭调整相机
MPLIGHTSCAPE——启动/关闭调整亮度

逃离险境

(Escape: Or Die Trying (ODT))
按“Esc”暂停游戏，输入下列字符
XUL——加满能量
BOZ——加满魔法
JBB——加满武器
MATH——少量增加武器
GRABO——增加盔甲、武器和士气
MUMU——加满经验
ALEX——将命加到50
RIK——学会所有魔法
VINCE——已学会的所有魔法加一颗星
CACHOU——加满所有的项目

Klingon Honor Guard

ALLAMMO - 子弹满
FLY - 飞行模式
GHOST - 穿墙模式
WALK - 恢复正常走动模式(即取消上面两个秘技)
GOD - 无敌
INVISIBLE - 隐形模式
KILLPAWNS - 敌人全灭
SUMMON - 变东西，例如:
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR
OPEN MAPNAME - 选择，例如 OPEN DIG.
BEHINDVIEW 1 - 第三人称视角
BEHINDVIEW 0 - 恢复第一人称视角

骑士与商人
Knights & Merchants

按下仓库打开物品窗口，一旦按下以下物品时，一个红色的三角形将出现选中物品的正方区里

第1行物品3（木板）
第2行物品2（铁棒）
第2行物品4（酒桶）
第3行物品1（面包）
第3行物品5（熟肉）
第4行物品1（兽皮）
第4行物品5（金属盔甲）
第5行物品1（手斧）
第5行物品2（刀剑）
第5行物品3（枪）
第5行物品4（矛）
第5行物品5（长弓）

然后按下第6行物品1（弩）给仓库每个物品增加10个或者按下第6行物品2（马）便可完成当前任务。

职业冰球 '99
NHL '99

MANTIS - 球员变得长胳膊、长腿和长脖子
NHLKIDS - 球员变小
HOMEGOAL - 主队得一分
AWAYGOAL - 客队的一分
PENALTY - 罚球
INJURY - 伤害
ZAMBO - 冰面涂上印地安像
VICTORY - 球场上空放烟火
FLASH - 看台频闪镁光灯
SPOTS - 开启赛前的表演
GRAB - 以球棒来阻止对手
CHECK - 在身体接触的时候球员会自动地将对手撞翻至冰面上

★ UPDATED CHEATS

魔法门之英雄无敌II
Heroes of Might & Magic II

如果你用的是Windows95的版本，用鼠标右键按下“Heroes Of Might And Magic II”的快捷图标，按下“属性”并选择“快捷方式”，编辑“目标”栏目里的内容，在命令行的最后增加一个“/NWC”参数（注意将其包含在引号之内！），然后开始游戏并选择一个并调人一个进度，，按下“F4”切换屏幕回到另一窗口，这时会在顶部的菜单里多出一个“debug”选项，你现在就可以使你的英雄们拥有所有的符咒、增加任意类型的部队、获得资源以及增加第二技能等等……

三国志VI

有一个方法可以不费吹灰之力把技能学到哦（除了暗器之外）。这个秘技只适用于登录新武将模式。

首先创造出一堆新武将，创造完后更改数剧，再次进入创造新武将模式里，接着随便选出一位武将，选择变更的选项再把能力预设值调为第一个选项（总共有武将型、全能型等六个选项），选第一个选项后不要去调能力，直接选决定跳出选单，之后再选一次决定，然后会问你更新数剧可以吗？（选是）接着再次进入登录新武将模式，重复以上动作。不过那六个选项要调第二个，依此类推。六个选项都选过后记得先记录（总共要做六次动作）之后进入游戏选新君主，然后再去看之前的武将单挑技能，吓倒了吧！是不是全都学会了呢？若是尚未全部学会的话再重新做一次上述动作。



注:

“芝麻芝麻”中的密技由:
上海　天骄创作室
北京　大胖子
共同提供



晶合聊天室

我发现每个人主持聊天室的风格都有所不同,侧重点也有所不同,这是一个好现象,起码读者朋友们不用为了附和所谓的风格而抹煞自己的特色,这儿是张扬个性自由自在的地方,如果您想投诉社长大人或者与某小编有私人恩怨,"读编往来"不给您登的也可以来这儿一倒苦水。当然,聊天室也有缺点,主持权倾朝野的局面造成了极端腐败现象,譬如本人,本人禁止在聊天室谈"仙剑"(仙剑迷们……气坏了吧),而且还不赞成孩子们玩游戏(啊?打倒!),其他人有什么禁忌我就不知道了。

北京　安鹏

啊!话太多了,言归正传,本月似乎略显单调"战略的数点太多,我想提一个建议,从每期GAME中选择两款TOP ×××,这样才公平合理,否则像《魔法门》、《超时空英雄传说》等较优秀的游戏,只有当配角儿的份儿了,再有聊天室的一些话语太过无趣了,不说废话也是骂语,或是些酷似"搞笑"的话,大多用处不大,对于谈论游戏内容方面作用不大,更有甚者都跑题了。

江苏　樊小雪

回头看看,适合我等的似乎只有"美少女梦工厂",而舞一下"仙剑"也能满足我当大侠的夙愿。仔细想想,我这样的女孩子,大概是成不了女侠了,只好在聊天室跑跑腿、扫扫地、倒倒茶,顺便贪图一下众大侠的风采,无憾矣!不过还是有句话:跑了这么多冤枉路才发现真正适合女孩的游戏很少——不是每个女孩都想或都能成为女侠的。

现在,我一边在等头发长长,一边抚养我的小妖精,一边等待"仙剑II",期待其他为女孩而做的游戏威震"武林"之日。

西安　李鹏飞

为什么我写过很多的榜评,却始终没在贵刊上看见我的一句话呢?难道是我写得太差?(登出的有些才"烂"呢!成天"仙剑""仙剑"的,一点也不会写点新东东)。兄台,帮帮忙,不看僧面看佛面,看在我的名字比编辑中的李鹏同志多一个"飞"的面子上,就成全我吧!(哪怕登一句话也可)。

广州　邝涛

大富翁迷们翘首以待的《大富翁IV》终于登场啦!该游戏在画面、音效方面都有很大的改进,尤其是可以自由进出股市,可以更真实地领略到股海浮沉的滋味,而在中国的股市中更有一只名为"大众软件"的,难道是巧合?升值潜力惊人,各位玩家不妨一试。只是游戏中取消信用卡一项很不方便,存款有的是,只是手头上现金没有了,怎么办?

江苏　王忠

我是一名普通的游戏玩家,这里我并不想多谈一些关于游戏的话题,我只想问问各位编辑,你们知道当今中国的PC玩友有多少人是玩的正版游戏呢?我除了一个《极品飞车II特别版》是用过年的压岁钱在连邦买的,其余17件游戏全是盗版的。并不是我爱玩盗版游戏,谁不想拥有正版游戏呢?只是正版的太贵了,我消费不起,我所认识的七个同学中(全是PC玩家)拥有1至2套正版游戏的只有2个人。

福建　××:

本月游戏史上出现了最卑劣的事情,智冠公司有什么过错(难道就是出了两部"H"游戏),《风云》要遭此摧残——只得了79分。

无耻啊!无耻!试问小编们,你们的心是怎么长的,是什么形态?你们难道没感觉到《风云》的强大气势?《风云》际会全中国,你们就没有为之一震?你们难道没从《风云》身上看出正版游戏的希望?《风云》出世后,又拍VCD,又录录音带,请问哪部国产游戏有如此气势?

吴珍华

(有多久没有动笔写信了?无纸化的时代到来了。嘻嘻!)我是个游戏迷,虽然我是女性,但我很喜欢《古墓丽影》,对我而言,LARA CROFT就=ME,我在没有新游戏的情况下,可以反复地玩这个游戏,永不生厌,在一次很偶然的机会,我看到了《古墓丽影III》,我很吃惊,是盗版,我也不在乎地买回家,是《古墓丽影I》的LARA裸体版,除了腿上枪套就没什么了,居然还跑上爬下,过关镜头也如此,我觉得画面很疯狂,但很有趣,如果它能正式出版,我想选票一定会大增吧!

晶合实验室　水晶

特别感谢以下热心读者

北京	梦发利	北京	袁江澄
天津	王强	广西	李昊
辽宁	贺梁	北京	周梦晨
安徽	夏滨	广东	唐庆军
北京	韩莹	江苏	王琼

以上读者将获得由
第3波软件(北京)有限公司
提供的《剑魂》一套

11月榜评

我有多久没出现了？自己都记不太清了，当蠡将一堆“读者榜评”信塞在我手里时，我疑惑地看着他：“你给我干嘛？”蠡：“$#@$!#@!$”

那串咒语就像揭开了我脑袋中的封印，恢复了远古的记忆……啊……该我写榜评啦。

最近晶合实验室开始招兵买马，新人蜂拥而至踏破门槛，我们等待着高手中的高手的加盟，喂～！别东张西望，说的就是你呢！以后我们还可能搞一个名为晶合俱乐部的松散组合，做为实验室的外围支援单位，谁想做老大啊？

本月的“问鼎天下奖”颁发给《盟军敢死队》，队员们埋头苦干继续前冲，继《星际争霸》之后，极有可能成为TOPTEN的领头羊，在我看到的读者榜评中，对《盟军敢死队》是一片赞誉之声。本月“狂飙突进奖”颁发给《沙丘2000》，期待已久的大作往往令人失望，是期待值过高？还是游戏本身没有太大的突破？我想，是二者兼而有之吧。期待中的惯性将《沙丘2000》带人TOPTEN，连连闯过18道防线，当真是沙虫凶猛，不过如果想要夺取榜首之位，其可能性还不算太大，毕竟玩家的眼睛里揉不得沙子。无论如何，对于沙丘系列的爱好者来说，这个游戏还是不可不玩。漫画改编的《风云之天下会》窜人榜上原是意料之中，电影《风云》尽管在笔者看来没什么有趣内容，但其宣传攻势还是比较吓人的，游戏《风云》携电影宣传之威突击上榜，自然是因为诸多玩家的拥护，其至于能不能就此超过仙剑，那只能拭目以待了。

《铁甲风暴》作为唯一上榜的原创作品，已经在榜上盘旋了7个月，最高名次为第4，实验室决定颁发“最佳国产奖”以资鼓励。在欢欣鼓舞之际，是否也有些许的寂寞呢？真希望有人来打破这“唯一”的局面啊。

占据本月“最佳新人奖”的《大富翁IV》应该能讨好大多数的玩家，《大富翁III》目前还排在他弟弟的前面，一旦兄弟合力其厉断金，一定会冲到前10名吧，说不定一不小心就坐了头把交椅。关于《大富翁IV》，我还有一点要提醒大家，多利用股市和银行贷款是制胜之道，当你在中国大陆经营时，一定要注意“大众软件”这只股票，很有发展潜力的哦！！！

本月的“生不逢时奖”颁发给《最终幻想VII》，一个不错的游戏至今还在33名徘徊，让读者朋友们不能看到它的名字，如果不是生不逢时那……那又是什么呢？

关于榜上的游戏，还有潜力可挖的是《魔法门VI》、《玩具兵大战》、《绝地风暴II》，这几位所处的位置和他们的实力可不相符哦，极有可能在近期内上扬。榜外的游戏嘛，我推荐《战神III》，这是为回合制策略游戏爱好者准备的美餐。

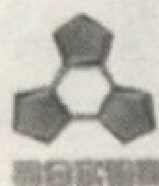
八卦消息：《美少女梦工厂III》、《极品飞车III》将在下期打榜，我的观点是：名作的续作一定有其支持者，那么，我亲爱的劳拉，《古墓丽影III》将在什么时候到来呢？

通告：有人在来信中将俺们的老窝写成“晶核试验室”，下次不要这样子啊！

晶合实验室　水晶

晶合实验室急急如律令

晶合实验室自成立以来，在《大众软件》老、小编们的热心关注下，得以茁壮成长（向日葵？），又蒙众多PC玩友的厚爱，其狼子野心亦日渐膨胀。为了能让我们小小的实验迈上一个更高的台阶，实现我们的“最终幻想”，现急需扩充队伍。故诚邀天下各位GAME同志——如果你有心参与TOPTEN点评，或者想把你手中的游戏情报与玩友们抢“鲜”分享，或者希望在游戏圈内指点优劣，品评高低，或者愿意将你老鸟级的攻略技巧、过关经验传播给“年轻”的同道们……那么，来吧，晶合实验室可以让你有所作为。请发E-mail至pop@iuol.cn.net（请CC至popsoft@netchina.com.cn），并附一篇与电脑游戏相关的评述性文章。



诚邀专业级游戏评论者加盟

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在57页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	1328	1	1	5	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1146	2	3	37	1	大宇
暗黑破坏神	980	3	5	17	1	BLIZZARD
足球98	888	4	2	9	2	EA SPORTS
铁甲风暴	784	5	4	6	4	目标
盟军敢死队	646	6	13	2	6	PYRO
世界杯98	634	7	9	3	7	EA SPORTS
命令与征服	628	8	6	31	1	WESTWOOD
古墓丽影II	420	9	7	5	7	EIDOS
横扫千军	318	10	8	9	7	CAVEDOG
阿猫阿狗	314	11	12	6	11	大宇
金庸群侠传	292	12	11	23	3	智冠
大富翁III	290	13	14	29	4	大宇
风云	280	14	NEW	1	14	智冠
玩具兵大战	278	15	15	2	15	3DO
三国群英传	246	16	16	5	16	奥汀科技
魔法门之英雄无敌II	210	17	18	9	13	NWC
极品飞车II	202	18	21	5	16	电子艺界
魔法门VI	200	19	NEW	1	19	NWC
黑暗王朝	198	20	10	9	6	AURAN
FIFA足球经理	174	21	24	10	18	电子艺界
绝地风暴	168	22	19	15	5	MELBOURME HOUSE
超时空英雄传说II之北方密使	164	23	20	4	17	宇峻
主题医院	154	24	22	11	14	牛蛙
地下城守护者	150	25	17	13	4	牛蛙
大航海时代II	146	26	23	38	2	光荣
沙丘2000	142	27	NEW	1	27	WESTWOOD
三国志VI	140	28	NEW	1	28	光荣
银翼杀手	130	29	NEW	1	29	WESTWOOD
炎龙骑士团外转	124	30	25	6	21	汉堂

首选游戏排行榜

1. 星际争霸 [448票]
2. 仙剑奇侠传 [436票]
3. 盟军敢死队 [344票]
4. 暗黑破坏神 [168票]
5. 足球 98 [98票]
6. 沙丘 2000 [96票]
7. 铁甲风暴 [94票]
8. 风云 [90票]
9. 魔法门VI [88票]
10. 世界杯 98 [80票]

本期幸运读者

安徽	苌凝凝	四川	蒋平	内蒙古	申超
沈阳	牛海涛	福建	陈瑶媚	辽宁	王中颖
山东	王英杰	北京	姜鑫	西藏	章震江
新疆	潘雷	上海	彭博	广西	何棠
广东	欧阳亮	武汉	李洋	北京	郑世杰
江苏	许陈	吉林	郑金爽	天津	王昆
北京	吴磊	黑龙江	滑颖		

以上读者将获得由第3波软件（北京）有限公司提供的《梦幻战士》一套

大众（晶合）软件邮购中心

"大众软件邮购特惠卡"即将推出，持此卡在我中心邮购各类软、硬件（不含本社杂志、书刊及配套光盘）可得到1>1的超值享受。

一次性汇款2000元，便可得到"特惠金卡"（2000元汇暂存我社）。得到"特惠金卡"后，选购价格在暂存款额以内的产品时无需汇款（款额递减），同时享受7.5折优惠。消费额满2000元后"特惠金卡"废止。

一次性购物满800或500元，可得到"特惠银卡"。持"特惠银卡"在一年内购物可分别享受8折或8.5折优惠。

大众软件产品库（部分产品）

杂　志	零售价	娱乐软件	零售价	系统软件	零售价	教育软件	零售价
总2、4、9、10、11、12期	4.80元	百战天虫Ⅱ	132元	金山词霸Ⅲ标准版		畅通无阻（3CD）	125元
总16、17、21、22、23、25、26、27、		战神Ⅲ	148元	78元（首批优惠价:48元）		天问（2CD）	48元
28、29期	6.00元	三国春秋	159元	金山词霸Ⅲ通译科技专业版		开天辟地	125元
总33、34、35、36、37、39期	6.50元	决战中国象棋贰	69元	198元（首批优惠价:120元）		万事无忧	125元
97年合订本（上）	25.00元	最终幻想Ⅶ（4CD）	248元	金山词霸Ⅲ企业经贸专业版		随心所欲	148元
97年合订本（下）	25.00元	X档案（7CD）	299元	258元（首批优惠价:160元）		怎样上清华	48元
98年合订本（上）	28.00元	银河飞将Ⅴ（3CD）	238元	东方快车	160元	手把手教套装（初中）	220元
96年增刊	22.00元	光暗纪事	48元	即时汉化专家98增强版	148元	有问必答学电脑	78元
97年增刊	18.00元	镜花缘（新）	48元	雅信译霸98	168元	英语脱口说	160元
98年增刊	22.00元	98软件游戏宝典	22元	电脑屏幕保护大全	12元	着迷900（语法通6CD）	129元
配套光盘	**零售价**	游戏天地	25元	Windows 98中文版	1998元	潜能英语	98元
总第1—4期（特惠）	15.00元/片	PC游戏世界	22元	Win98中文版用户伴侣	66元	疯狂英语	28元
总第6期（翻译软件专集）	20.00元	黑色星球	148元	WPS97+Lotus1-2-3	998元	金太阳初中英语套装	398元
总第8—17期	19.00元/片	街霸ZERO Ⅱ	108元	会计大师（正式版）	4800元	再造紫禁城（配书）	200元
（配套光盘总第9、14、16期已售完）		三国群英传	69元	小商人进销存（正式版）	880元	翰林汇多媒体课堂	478元
知识英雄——影响中关村的50个人	29.80元	明星高尔夫（2CD）	188元	锐步进销存（正式版）	4800元	网络碟中碟（首批优惠）	188元
注：杂志邮费1元		美少女梦工厂Ⅲ	98元	KV300+	180元	英语碟中碟（首批优惠）	158元
（97年以前杂志邮费免收）；		地狱火	96元	Kill98	380元	电影风暴——飘（6CD）	128元
合订本邮费4元；		神秘岛Ⅱ	198元	AV95	198元	树人98套装初中版（6CD）	198元
增刊邮费3元；		少女魔法师（2CD）	89元	行天98	290元	树人98套装高中版（6CD）	198元
配套光盘邮费4.50元		轰炸超人	99元	瑞星杀毒软件9.0	230元	即学即会Office97	98元
娱乐软件	**零售价**	终级赛车	99元	**套装软件**	**零售价**	即学即会WIN98	98元
大富翁Ⅳ（2CD）	128元	超级五子棋	49元	黑暗王朝+虎胆神猫	99元	即学即会FrontPage98	98元
沙丘2000	148元	风云（完全版）	69元	黑暗王朝+生化悍将Ⅱ	99元	WIN98宝典	98元
生死之间Ⅱ（预订）	98元	魔法天尊	118元	黑暗王朝+炎龙骑士团Ⅰ	99元	WIN98循序渐进	110元
极品飞车Ⅲ	159元	银翼杀手	198元	黑暗王朝+音乐殿堂	99元	电脑美术设计指南	198元
国际拉力冠军赛	128元	霹雳幽灵剑	89元	音乐殿堂+生死之间	99元	电脑美术设计教程	68元
红线飙车	148元	齐天大圣	98元	黑暗王朝+音乐殿堂+通译句王	118元	雅奇多媒体家教V6.0	395元
魔空霸传	108元	魔日传说	88元	暗黑破坏神+地狱火	168元	CSC家教软件初中版	1600元
战国美少女	69元	极品飞车Ⅲ	159元	快打方块+洛克人X3	100元	CSC家教软件高中版	1800元
战争游戏	148元	阿曼尼斯传说	30元	苏—27+星际元帅+疯狂大飙车	100元	办公之星	98元
绝地风暴Ⅱ火线出击	169元	朱血雪（新版）	30元	老鸟是怎样炼成的（7CD）	140元	光学薄脂超滤光视保屏	118元
铁甲风暴之黑色战线	48元	白发魔女（新版）	30元	（包括：大富翁3、灌篮金刚、魔神战记、		金银笔手写输入系统	550元
盟军敢死队——深入敌后	148元	星球X计划（新版）	30元	圣域争辉、烽火连天、楚人专家5.0）		文通笔手写输入系统	680元
玩具兵大战	148元	人间道之少年燕赤霞	49元	中华经典98	396元	鼠标器托板	35元
飞行军团黄金版	149元	起义——铁甲叛乱	145元	（包括：随心所欲说英语、即时汉化专家、		**在大众软件邮购中心邮购产**	
魔法门VI--天堂之令	169元	魔幻天下	118元	读者200期、98王码、铁甲风暴、万事		**品免邮费（套装软件、特价软件**	
特警雄鹰	152元	星际争霸	168元	无忧、瑞星杀毒9.X、阶梯百宝箱、超级		**需另加5.00元邮费），收到汇款24**	
海底文明	145元	决战法兰西	128元	解霸、家庭保健医生、智慧方案、世界		**小时内发货。**	
恐龙动物园	49元	创世纪全集	149元	足球98、Windows98快速入门）		**注：由于大众软件产品库中品种**	
薛家将	49元	古墓丽影Ⅱ	148元	幸福之家（标准版）	388元	**繁多，不能尽刊，需要详细产品目录**	
幻世录	69元	魔兽争霸（特价）	50元	成名之路（特价）	188元	**的读者可来电来函索取《大众软件广**	
第七军团	128元	生死赛车（特价）	95元	虎胆神猫（特价）	80元	**场》（邮费1.00元）。**	
钢铁雄师2	118元						

大众软件邮购中心　邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051　收件人：大众软件邮购中心　电话：(010)67024050

大众（晶合）软件

3D加速卡升级喜讯

经中科多媒体公司授权，从见刊之日起凡拥有MGA-G100 3D加速卡的客户，可与当地的大众软件读者服务部联系，享受完美的升级服务，或向北京中科多媒体总部联系。

"碟中碟"系列主题套装之二

ENGLISH碟中碟

英语学习需要"听、说、读"面面俱到，更重要的是要有优秀的辅助工具"记"和"译"。《ENGLISH碟中碟》为你带来全面的英语学习解决方案！

本套装包括《听霸》、《大嘴英语》、《新空中英语教室》、《轻轻松松背单词》、《金山词霸Ⅱ》。（7CD两本教材）

零售价：188元 首批特惠：158元

里仁软件行销联盟承销 京里仁计算机公司策划

魔法天尊

(Lords of Magic II)

精典回合制即时战略游戏

近期上市！

零售价：118元

奥美电子（武汉）有限公司国内代理

《知识英雄——影响中关村的50个人》

中关村是一个象征，她象征中国信息产业、象征高科技、先进的管理、激烈的国际竞争以及迅速积聚的财富。

中关村是一个传奇，从1984年到1998年，中国最杰出的知识分子在中关村白手闯天下，创下了一年销售逾千亿的经济奇迹 在与IBM、微软等超级国际巨头的直接对抗中，中关村越战越强。

传奇背后是知识，以柳传志、王选为代表的中关村人唯一的优势是拥有知识，且善于运用知识去创造传奇，因此，我们称其为知识英雄——知识经济时代的时代英雄。

零售价：29.80元

智冠公司出品的《神奇传说II——时空道标》热卖中，零售价69元。

以上产品在大众（晶合）软件销售连锁组织有售并可在大众软件邮购中心邮购

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱 （100051） 收款人：大众软件邮购中心 查询电话：(010) 67024050

北京大众软件专卖店

北京大众软件读者服务部总店
地址：崇文门西大街6号楼
电话：65266244转61

北京大众软件一分店
地址：中关村现代电子市场二层
电话：62630299

北京大众软件海航分店
地址：中关村海淀路59号
电话：62568319

北京大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街丙103号
电话：66018119

北京大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路20号
电话：68159093

北京大众软件和平里分店
地址：东城区和平里中街12号
电话：84210214

北京大众软件大兴分店
地址：北京大兴兴丰大街62号
电话：69202500

北京大众软件光明楼分店
地址：崇文区龙潭北里3条2号
电话：67124967

在北京地区诚征合作伙伴，欢迎加盟大众软件销售连锁组织
联系电话：65232585转64 联系人：苏立新

- 苏州沧浪大众软件分部:7246529
- 广州天高大众软件分部:83795037
- 新疆华顺大众软件分部:2849854
- 常州大众软件分部:6686789
- 南京新高大众软件分部:3371783
- 郑州杜征大众软件分部:1383818478
- 哈尔滨希望大众软件分部:2510446
- 大连威腾大众软件分店:4708960-288
- 西安大众软件分部:2246679
- 武汉精恒大众软件分部:87654137
- 长沙科海大众软件分部:2235356
- 荆州大众软件分部:8113452
- 温州三元大众软件分部:8377628
- 乐清银河大众软件分部:2550500
- 大连维尔大众软件分部:3630831
- 贵阳兄弟电脑:5894210
- 曲靖大众软件分部:3137821
- 惠州大众软件分部:2217483
- 上海伟丰大众软件分部:62104588
- 天津展望大众软件分部:27830166
- 杭州南北大众软件分部:8079924
- 周口大众软件专卖店:8238503
- 邯郸大众软件分部:3080003
- 临沂大众软件分部:8100118
- 福州华特大众软件分部:7836798
- 锦州大众软件分部:3131788
- 湛江大众软件分部:3205630

全国各地大众（晶合）

销售连锁组织

大众（晶合）软件销售连锁组织

诚邀各地正版软件经销商加盟

大众(晶合)软件销售连锁组织是在大众软件各地读者服务部基础上组建的正版软件销售联盟，总部"晶合顺达计算机有限责任公司"(是《大众软件》的特邀读者服务部）设在北京。大众（晶合）软件销售连锁组织现有成员60余家，各成员利用《大众软件》的软资源优势，结合自己在当地的努力，都取得相当发展，成为当地正版软件销售商中重要组成部分。

加盟大众（晶合）软件销售连锁组织后，您将享受到《大众软件》期刊的广告支持，每期您的公司名称都将刊登在《大众软件》服务部的广告版面上，当大众（晶合）软件销售连锁组织取得某一国外产品的国内代理权，或是包发国内某一产品时，大量广告支持在各种媒体刊出，突出连锁公司形象。

加盟大众(晶合)软件销售连锁组织后，您将不再是受地域限制的孤立的个体，作为组织成员，您将随时得到总部以E—mail、传真等形式发送的信息包括"新品"、"调换货"、"预计上市的产品宣传计划"等，这将对销售大有裨益。作为连锁销售组织，总部备有齐全的库存品种，从系统软件到各种小光盘，目前近400万的库存完全能满足各地分部的订量及发货时间。

大众(晶合)软件销售连锁组织广告支持突出，信息提供快，品种全，发货及时，是您加盟大众(晶合)软件销售连锁组织的信心。

E—mail: popread@cenpok.net

联系电话：(010) 65266329

联系人：冯立群、王卫民、崔静

分部消息

等待着您的参与——

武汉市计算机网络大赛

由大众软件武汉分部主办的武汉市首届计算机网络大赛于

十一月二十八日

正式拉开帷幕，比赛为期一个月，比赛内容如下：

A、游戏比赛

B、主页设计比赛

C、网络知识大赛

参与者均有纪念品一份！

欢迎广大玩家踊跃报名，详情请查询

TEL:(027) 87649127 或 http://www.wfeok.com

迁址公告

大众软件武汉分部（精恒科技）于日前喜迁科技广场。精恒软件俱乐部会员凭会员卡到新址可领取精美纪念品一份(一卡一份)。

新迁地址：武昌洛瑜路39号电脑科技广场2018室

电话：(027) 87649127、87654137

大众软件长沙分部(长沙科海计算机系统有限公司)已迁入长沙电脑城

地址、电话变更如下：

地址：长沙市解放中路239号长沙电脑城三楼223号

联系电话：(0731)2235356、2235129

软件一门市部地址：长沙市五一中路235号

电子出版物及书刊：长沙市定王台书市二楼143号

★欢迎没有设立大众软件分部的城市加盟我们的组织！★

大众(晶合)软件销售连锁组织 联系电话：(010)65232585转63或64 E-mail:popread@cenpok.net

- 长春安航大众软件分部:5656612
- 哈尔滨北方大众软件分部:6259031
- 开封先达大众软件分部:5958268
- 合肥华昌大众软件分部:2826110
- 大同中利雅大众软件分部:2044320
- 太原和生大众软件分部:7234490
- 昆明棒子大众软件分部:5176880
- 济南正通大众软件分部:2021189
- 青岛海汇大众软件分部:3621379
- 深圳中赫大众软件分部:3269018
- 桂林嘉维大众软件分部:2825339
- 廊坊万天大众软件分部:2115240
- 南宁奥讯大众软件分部:2621521
- 厦门南瓜大众软件分部:2099953
- 西宁育人大众软件分部:6114341
- 淄博齐鲁石化大众软件分部:7536309
- 兰州龙安大众软件分部:8811591
- 宁波海曙大众软件分部:7309911

软件分部联系电话



Microsoft Visual C++5.0精通篇

这张光盘采用独特的教程教学方式，通过动画与语音的完美配合，使用户真正体会到多媒体教学的优点。我们详尽而实用地向用户介绍VISUAL C++5.0的使用和开发。其中不仅有适合初学者的C语法和C++语法学习内容，还包括了VISUAL STUDIO强大的集成开发环境使用操作说明，我们为您特别推荐"编程指南"一章，它命名您只需要一个小时就可以步入VISUAL C++编程殿堂。



热卖中　零售价：38元

实用工具快车



《实用工具快车》是一套经过精心策划、制作、集实用性、资料性于一体的精品光盘。

该光盘由四大版块组成：追新族、素材仓库、娱乐大地、用户程序。内容涵盖PC用户所需的共享、免费软件精选；桌面主题、屏幕保护、游戏编辑器、游戏补丁；GIF动画、JPG图像、MIDI音乐……还为您准备了一本详尽的说明书。

热卖中　零售价：38元

能源基地之驱动大全

汇集国内外硬件厂商品牌精粹，包罗万象的升级驱动，旧件翻新，新件更棒！"驱动大全"录入了市面上几乎所有新旧型号显卡180多种、100多种型号光驱、50多种型号声卡、大量刻录机、调制解调器、电影卡、网卡、打印机、扫描仪、主板、SCSI卡、CPU、游戏杆及IBM东芝等各种型号笔记本电脑硬件最新的驱动程序，在WIN95/98/NT系统下发挥最大的潜能！

本光盘由新月计算机技术开发有限公司制作发行。

热卖中　零售价：32元

能源基地之补丁大全

近百种热门全新款游戏补丁，五十余种流行工具软件的汉化补丁，大量软件升级更新程序，数十种热门游戏修改器、无敌存档，五十个最新"星级"共享软件和免费版的完整工具补贴！

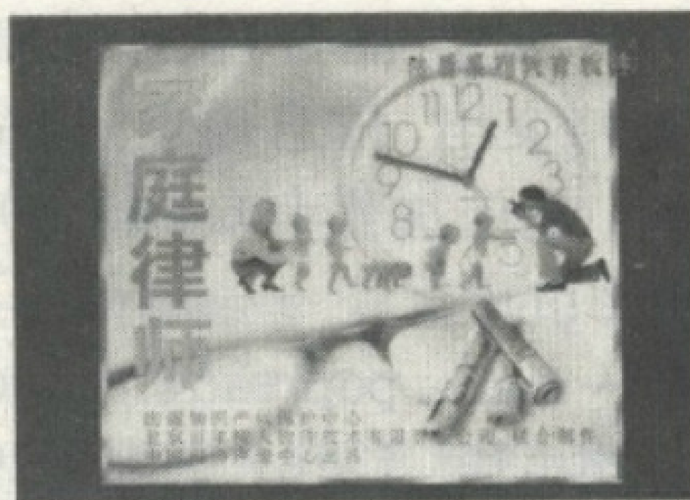


本光盘由新月计算机技术开发有限公司制作发行。

热卖中　零售价：28元

家庭律师

由北京法盾知识产权保护中心与北京百年树人软件技术有限责任公司，组织多位法律专家、多媒体技术人员，经过近一年的精心策划和制作的中国首套公民自我法律帮助软件——法盾《家庭律师》多媒体光盘将于近期隆重上市。



《家庭律师》的推出，预示着全民的法律意识和素质将得到全面的提高，标志着一个全民知法、懂法、守法的崭新时代的到来，将在全民普及法律知识的过程中起到积极的推动作用。

热卖中　零售价：128元

皇朝霸业

《皇朝霸业》是一款模拟建设类游戏，玩家可通过在游戏中合理地安排有限的资源，来建设出玩家自己的帝王之都——北京。《皇朝霸业》的背景是金、元、明清时代的北京城。以此为背景，最适合表现出中国古代建筑的文化风貌。

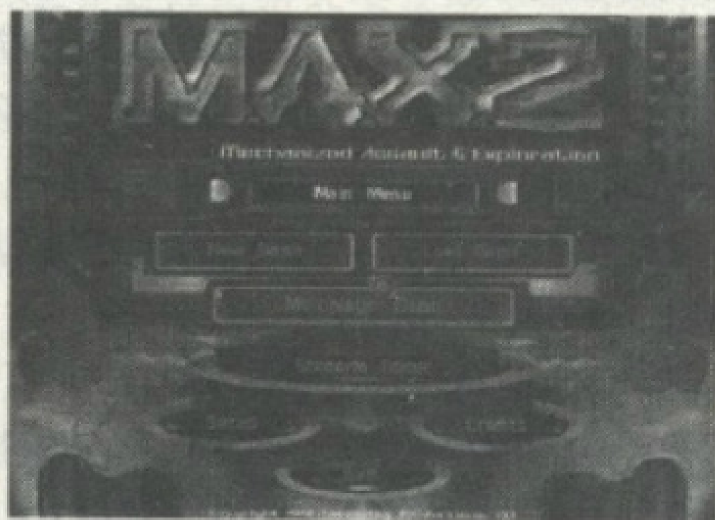


《皇朝霸业》几乎涉及了全部北京著名的名胜古迹如颐和园、天坛、故宫等。玩家透过《皇朝霸业》也可以了解到古代北京的发展与变迁。

热卖中　　零售价：98元

机甲总动员2

游戏拥有海、陆、空等80多种地形选择模式，可变换出上千种战场；有23种战斗模式，160余项战斗任务，超过90个可控制物件，并特别提供情节编辑器，玩家可自行编制任务，规定获胜条件；种族、基地、黄金、研究、经验等俱可升级，常玩常新。

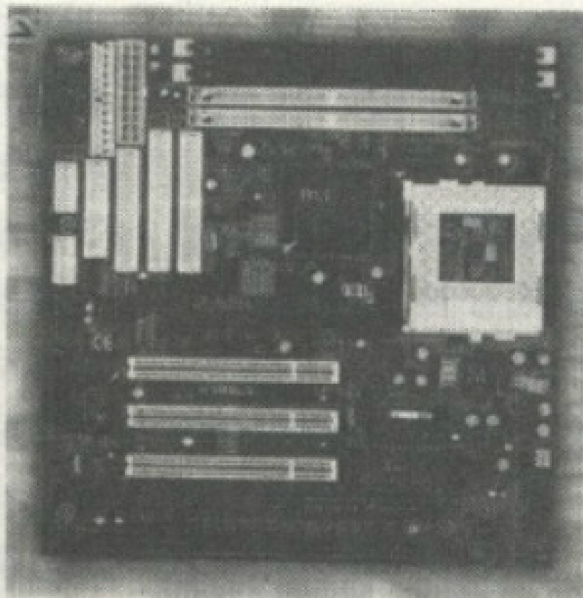


热卖中　　零售价：98元

美达（MIDA）A-100主板登台亮相

美达电子（深圳）有限公司发布了其Intel、ALADDIN、VIA三大主板系列中，ALADDIN主板系列中的MIDA A-100主板。

MIDA A-100为BABY设计，支持AT/ATX电源，能稳定提供50-100MHz的外频，并支持高550MHz的Intel兼容CPU。另外，该主板支持AGP 2X模式，PC98的ACPI规范，Ultra DMA/33传输规定和512K Pipelined Burst（管线突发）L2 cache，以及IR（红外）接口和两个16550高速串行接口。



热卖中　　零售价：600元

Net board 鼠标板

Net board为国际专利产品，国外新兴流行产品，国内最新上市，令中国人也可以享受人性化设计。

二十余种花色全为国外流行设计，外型令你自觉是滑行高手，冲浪先锋。



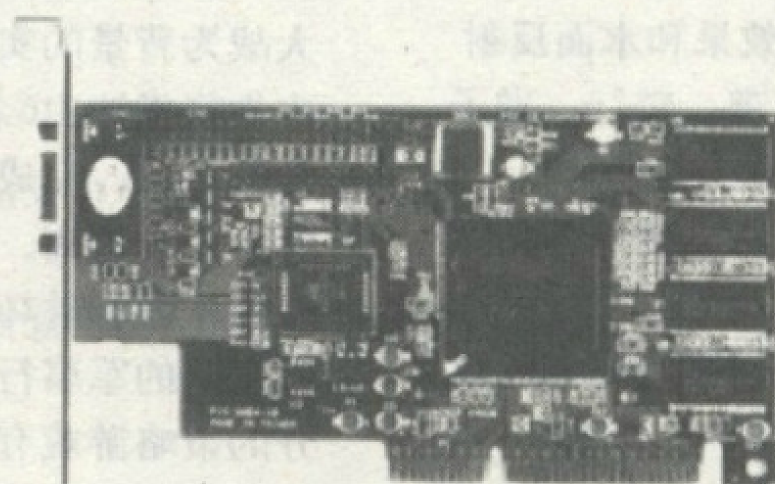
Net boar全新视觉，触觉鼠标板，改变你的使用方式，给你玩电脑的最大自由!

本产品由芬亚华经贸发展有限公司代理。

热卖中　　零售价：35元

耕宇大龙4000（DRAGON4000）

使用3Dfx Banshee 128位2D/3D加速芯片，16MB SDRAM高速显存，3D贴图无后顾之忧，支援高达1600×1200解析度，画面细致完美，内建230MHz RAMDAC达200Hz重直更新率，赏心悦目，支援OpenGL、D3D、3Dfx Glide等平台，跨平台3D游戏支援，显存频宽每秒高达1.6GB，资料传输无时差，3D画面精确快速。



热卖中　　零售价：1000元

关于热报

为了推广正版软件，介绍国内外厂商最新上市的精品，杂志社决定对热报栏目进行适当调整。欢迎广大软件厂商提供相关资料及测试样品。

稿件要求：

1.字数200至400字；

2.介绍性图片若干；

3.测试样品一套并提供准确上市时间及零售价。

投稿请寄：

北京和平门邮局3056信箱大众软件杂志社

《新品热报栏目》收

邮编：100051

一如既往 奉献精品 回报玩家

古墓丽影Ⅲ(Tomb RaiderⅢ)

永远不会令所有她的狂热崇拜者失望，劳拉将再度出现在你的面前并围绕四尊充满魔力的神像展开第三次惊心动魄的冒险。游戏允许玩家根据自己的喜好来决定探险的先后顺序，关卡具有更大的开放性，采用了流行的多路线和多线程设计。《古墓丽影III》中还有更多巨大的变化——更多的新动作、新装束、更多、更刺激的新型交通工具以及重新编写的游戏引擎、各种天气变化和光影处理技术等等。所有这些都使得《古墓丽影III》以前所未有的惊人面貌出现在你的面前。

游戏特点：

★ 非线程性关卡设计
★ 全新增强型动态彩色光源
★ 全新游戏引擎，24-bit真彩色贴图
★ 逼真的天气变化，包括雨、雪和风，加入薄雾和阴暗处理，改进水面效果，加入水波效果、透明效果和水面反射
★ 增加瞬间加速、下蹲、爬行、猴子式翻腾跳跃和绳索滑行等动作
★ 增加沙漠之鹰、H&K MP5及火箭发射器等新武器
★ 增加多种劳拉的交通工具和新装束

教父(Gangsters)

你是否认为自己有本事成为聪明的家伙？俗话说，道高一尺，魔高一仗，在《教父》这部游戏中你会深深体会到这一切……

《教父》，以本世纪30年代一座芝加哥风格的城市为背景，描写了黑社会犯罪团伙之间的争斗。你原本是一位自食其力的小商人，但是时势造英雄，为了在黑暗的社会中继续生存下去，眼前的路需要你自己来选择，敲榨勒索、恐吓他人、无情无义、狡诈多端并不是你的本性，但当身陷于渣滓之中时，这也许是必须的事情了。你也许会成为一个名垂史册的商场巨子，也许是冷血无情的黑手党教父，一切都取决于你自己了……

神偷(Thief)

故事发生在一座奇异的中世纪城市，绘制得极为精致细腻。游戏中充满了神秘的气氛，从而将第一人称动作冒险游戏推进到一个崭新的阶段，这是一款需要思考的射击游戏。沉睡的都市中，潜行于寂静的走廊，埋伏在毫无察觉的卫兵旁，以实时音效偷听对手的追捕计划。游戏中你扮演聪明神秘的盖瑞特，运用多变的策略打败对手，顺利通关。 游戏中有超过16个游戏区域，从下水道到废弃的教堂。采用实时第一人称3D图像引擎。游戏基于任务，辅以引人入胜的故事情节。真实地模拟火焰、水波和风的物理特性，可燃物会燃烧，轻的物体会浮在水面，而重物则可用来堵住大门。

盟军敢死队(Commandos)

盟军敢死队是一个以第二次世界大战为背景的实时战术游戏，在游戏中你将指挥由6名真实的特种兵组成的精英小队，完成一系列的危险的任务，然后安全撤离。你的目标是运用你的战术才能和破坏的手段来阻止德国纳粹军队的军事行动。这个具有动作成分的策略游戏有着与其它实时策略游戏不同的革命性的人工智能，控制6名有各自的特殊技能的特种兵，进入敌人势力的心脏地带，从事激烈的战斗。26个危险的任务将把你从炎热的北非沙漠带到美丽的莱茵河畔，从山脉起伏的挪威海湾到尸横遍野的诺曼底海滩。游戏中你需要根据地形、敌人的装备、兵力配置和巡逻路线、自己特种兵拥有的技能制定周密、详尽的作战方案，并用准确、敏捷的动作执行。游戏的策略成分和动作成分被发挥到了极致并且完美地结合起来了。从中你将体验到最为真实的，震撼的视觉效果。

沙丘2000(Dune 2000)

《沙丘》系列是国内外玩家尽人皆知的即时策略名作，剧本来源于闻名遐迩的同名科幻小说，Westwood根据其出色的剧情制作了《沙丘2》，从而开创了即时策略游戏的鼻祖地位。此次，Westwood又为全球所有热爱即时策略游戏迷带来了《沙丘》系列最新作品——《沙丘2000》。 Westwood发展并改进了《红色警报》的先进技术，让经典游戏再生，以实时策略的游戏形式把三大家族为争夺沙丘的鏖战以16位真彩色的高分辨率画面展现在我们的电脑上。在《沙丘2000》中，实时光源，透明的烟雾轨迹和粒子式爆炸使得游戏中的战争场面变得空前的真实。真人演出的电影剧情介绍贯穿近50个任务，再现了沙丘星球上波澜壮阔的历史画卷。重新调整过的部队实力将使《沙丘2000》的战术策略空前丰富与耐玩，《沙丘2000》还允许全世界的玩家通过Internet对战。

银翼杀手(Blade Runner)

Westwood首先将实时的概念引入了冒险游戏中，今度再次将实时的概念引入了经典的科幻小说-《银翼杀手》，为全世界的玩家献上第一款实时三维冒险游戏。置身于一个充满了令人震惊的视觉效果的，与你一同生活和呼吸的世界。你的生存技巧将接受电脑世界中前所未有的复杂的游戏环境的挑战。100个具有互动的场景被融入了4张CD中。突破性的实时故事结构使得每次游戏都会有不同的经历。游戏中你将与超过70个以动态捕捉技术制作的人物打交道，他（她）们全部具有独特的个性、智能与活动时间表。令人眩晕的视觉效果，以烟、雾、火、雨等效果营造的氛围将实时地影响你的行动。特约在同名电影中担纲的好莱坞顶尖明星友情演出。以上百万种颜色的全屏幕、流畅的高分辨率的画面再现影片的效果。全程中文字幕，在保留了原作的艺术风格的基础上进行了本地化。

请你告诉她 将有机会成为中国首位游戏形象模特！！

“中国劳拉”

——中国首次劳拉真人模特评选活动细则

主办单位：《大众软件》杂志社
北京新天地互动多媒体技术有限公司

一.活动细则：

1. 此次活动本着自愿参加的原则，在全国范围内征集自愿扮演劳拉真人模特的18~25岁女性，征集时间从即日起至1999年1月18日止。
2. 凡有意参加此活动的女性须向北京新天地互动多媒体提供下述资料：
   - 二寸免冠近照一张，生活全身彩照一张（不小于5寸）。
   - 个人简历一份（包括：联系方法、身份证号码、身高、现状及个人爱好特长等，如有演艺经历请注明）
   - 本人签名的文字性授权书，允许《大众软件》及新天地互动多媒体在《大众软件》刊登其照片，供全国读者评选。
   - 扮演劳拉所需的服装道具由新天地互动多媒体提供。

注：北京地区的应征者可携带上述资料直接与新天地互动多媒体技术有限公司联系。

3. 入选者照片将在1999年1月《大众软件》杂志彩版上公布，同时发放选票供全国玩家及热心读者进行评选。
4. 最终人选及获奖者名单将于1999年2月至3月在《大众软件》彩版及杂志内公布。

二.奖励办法

1. 大奖：1名，获：
   - 授予EIDOS、新天地互动多媒体、《大众软件》认证的“中国劳拉”荣誉称号。
   - 参加将在好莱坞举行的电影《古墓丽影》的首映式。
   - 获奖者照片将以大幅彩版的形式刊登于1999年2月刊的《大众软件》，并被新天地互动多媒体指定为劳拉形象代表参加各种活动。
   - 享受价值5000元以上的国内旅游或物质奖品。
   - 赠阅1999年全年《大众软件》杂志及光盘。
   - 赠第四届大众软件奖奖券一张。
2. 为奖励玩家及热心读者积极参与及推荐，特设“伯乐奖”1名，获：
   - 享受价值5000元以上的国内旅游或物质奖品。
   - 终身享受新天地互动多媒体全部正版游戏。
   - 赠阅1999年全年《大众软件》杂志及光盘。
   - 赠第四届大众软件奖奖券一张。
3. 为所有刊登出照片的入选模特设置“入围奖”人数不定，获：
   - 新天地互动多媒体发行的精品游戏软件。
   - 新天地互动多媒体发行的正版《古墓丽影III》一套。
   - 赠阅1999年全年《大众软件》。
   - 赠第四届大众软件奖奖券一张。
4. 为感谢全国玩家及热心读者的积极参与和对《大众软件》的支持，特从选中最终劳拉模特的选票中抽取20名幸运玩家，设置“独具慧眼奖”20名，获：
   - 新天地互动多媒体发行的正版《古墓丽影III》一套。
   - 赠第四届大众软件奖奖券一张。



EIDOS INTERACTIVE

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市982号信箱)
邮编：100091 联络：新天地企划部
电话：(010) 62862035 传真：(010) 62862036

Popsoft 大众软件杂志社



百万词汇入词海，识读英文弹指间

通用版　专业版　汉英通用词汇量60万，十个领域110万条专业词汇。

十大创新特点

1、简解得体、详解权威	2、即打即显、拼写矫正	3、多层循环跳查
4、即指即译、任意发音	5、词组切词、全句翻译	6、多内码浏览与转换
7、界面简洁、用户定制	8、网页服务、自动更新	9、网站导航、神游世界

10、兼容多种软件环境：兼容中、日、韩、中繁、英的Win9x、IE4、Netscape。

首发幸运抽大奖

优惠期间享受优惠价并可参与抽奖。

1、12月5日起~1月16日中午12:00止收到的全部用户卡；

抽奖时间：99年1月16日

抽奖地点：创新科技销售大厅。

2、奖品如下：特等奖1名Creative未来之星电脑；优胜奖5名Creative Ensoniq PCI 声霸卡；幸运奖50名体恤衫一件；凡在优惠期间购买者均可获得精美鼠标垫一个。

汉神词海	首发时间	零售价	优惠价
通用版	12月5日	￥68	￥38
专业版	12月5日	￥198	￥98

销售代理商电话：

连邦软件专卖店			万众合力软件分销组织
华北区：	0971-6144609	0574-7314312	北京万众合力
010-62629173	0951-6091321	0532-5322309	010-62510135
022-27383000	华南区：	0532-3803008	022-27418461
0311-6978123	0576-2113414	0791-6298297	021-64855524
东北区：	020-87572481	0591-7817744	023-68892222
0431-5635251	0755-3229263	0592-2210179	0311-6679266
024-23921186	0898-8540137	0571-8853577	0931-8844220
0411-2806429	西南区：	021-63260303-3116	0951-5065304
0451-2523935	0851-5866168	025-4408854	0351-7234490
0432-2484661	028-5215129	0531-6017142	028-5225966
西北区：	0871-4167945	华中区：	0871-5169598
0931-8826896	023-63509161	027-7871204	0379-3223615
0991-2830665	华东区：	0371-5908767	0891-6833587
0891-6833689	0551-2817190	0731-4466249	

CREATIVE
创新科技

北京创新未来电脑有限公司

地址：北京海淀区海淀路165号 创新园

销售热线(010)62510018-402/403　销售传真(010)62510062/64

重新定义即时战略　国产游戏崭新起点

生死之间 II

LIFE OF DEATH

末日传说

请注意：

1、凡持有《生死之间 II》优惠卡的用户，请与大众软件邮购中心联系，按卡享受优惠。
2、创意鹰翔将邀请北京300名玩家参加产品上市庆祝及玩友见面会，有意者请向创意鹰翔公司电话预约。

12月5日隆重上市

零售价：98 元

北京创意鹰翔科技发展公司荣誉出品

地址：北京市海淀区万寿寺路甲四号办公楼 620 室
电话：68424455-2620
邮编：100081
E-mail:eaglefly@bj.col.com.cn

晶合顺达计算机公司总经销

销售热线：（010） 65232585、65266244 转 63、64
邮购地址：北京和平门邮局 3056 信箱（100051）

百家软件专卖店联名首发 精美礼品馈赠 （彩色招贴画、99 年年历记事本）送完即止

北京地区
北京大众(晶合)总店:65266244
中关村大众(晶合)分店:62610299
长椿街大众(晶合)分店:66018119
万寿路大众(晶合)分店:68159093
和平里大众(晶合)分店:84210214
大兴大众(晶合)分店:69202500
光明楼大众(晶合)分店:67124967
连邦总店:62628618
连邦分销中心:62623257
连邦第一分店:62620375
连邦京广分店:68583285
连邦科海分店:62639822
连邦城乡分店:68296709
连邦西单分店:66025960
连邦百脑汇分店:65995834
连邦颐宾楼分店:62520540
连邦黄庄分店:62642573
百盛赛乐氏:百盛购物中心三层
北辰赛乐氏:北辰购物中心二层
赛乐氏八一电子:62252691
赛乐氏八亿时空:82611243

大众（晶合）销售连锁组织
苏州沧浪大众：7246529
广州天高大众：83795037
新疆华顺大众：2849854
常州大众：6686789
南京新高大众：3371783
郑州杜征大众：1383818478
哈尔滨希望大众：2510446
大连维尔大众：4708894
西安大众软件：2246679
武汉精恒大众：87654137
长沙科海大众：4190177
温州三元大众：8377628
大连大众软件分店：3630831
贵阳兄弟大众：5894210
惠州大众软件：2217483
上海钜隆大众：62104588
杭州南北大众：8079924
福州华特大众：7836798
锦州北方大众：3131788
湛江大众软件：3205630
长春安航大众：5656612

开封先达大众：5958268
合肥华昌大众：2826110
大同中利雅大众：2044320
太原和生大众：7234490
昆明棒子大众：5176880
济南正通大众：6944476
深圳中赫大众：3269018
廊坊万天大众：2115240
南宁奥讯大众：2621521
厦门南瓜大众：2099953
西宁育人大众：6114341
淄博齐鲁石化大众:7536309
兰州龙安大众：8811591
宁波海曙大众：7309911
特约经销组织及专卖店
创先:62188326
树人:62616742
正普:62621347
北京里仁:62615307
石家庄百汇里仁:6083384
大连惠儿里仁:2638968
北京圣比尔:62640225

太原圣比尔:4070319
石家庄圣比尔:6083454
武汉圣比尔:87869386
郑州圣比尔:3943164
育碟苑:62510199
鸿达:62630593
大恒:62625147
金山顶尖:62648667
广州南软:87548549
万众合力:62510132
大庆金银来：6319892
济南三联：6916351
珠海新曙光：2250665
福州中科讯：3367199

连邦软件销售连锁组织
天津连邦:27383000
沈阳连邦:3830526
长春连邦:5635251
哈尔滨连邦:2523935
上海连邦:63234274
杭州连邦:8853577

南京连邦:3609440
合肥连邦:2817190
武汉连邦:7871204
郑州连邦:5908767
长沙连邦:4465427
广东连邦:85590403
汕头连邦:8870529
深圳连邦:3229263
南宁连邦:5315399
福州连邦:7851364
拉萨连邦:6333689
成都连邦:5212697
重庆连邦:63858239
昆明连邦:4167945

赛乐氏专卖店
武汉珞瑜路：87877246
上海福州路：63743028
石家庄建设北大街：6987445
汕头金砂东路：8860856
大连友好路：2654893
沈阳三好街（一店） 23882382

大富翁4

十天销售突破 10000 套!

·《大富翁4》安装使用补充说明

欢迎您加入《大富翁4》的玩家行列，大宇公司推出的《大富翁4》产品是一款经典的桌面益智游戏，希望您通过游戏能放松因工作和学习而紧张的神经，使全家人得到欢乐。下面将V2.04版安装和使用的方法作如下补充说明。

一、双CD的内容及使用方法

1、《大富翁4》采用双CD作为载体，首先使用标有“安装盘”的光盘将游戏装人计算机。同时，此张盘也可进行游戏，其上装的音乐采用的是Midi格式，特别为拥有普通声卡的玩家而准备。使用该盘进行游戏时除无音轨外，不会影响其它游戏效果。

2、如果您有较高级的声卡，可以使用标有“游戏盘”的一张光盘进行游戏，这样您就可以边玩边欣赏CD音轨带来的美妙音乐。

3、由于两张盘无论使用哪一张均可进行游戏，这可以省去因一张盘损坏而导致无法游戏给您带来的烦脑。

二、安装方法

1、首先将“安装盘”放入光驱，而后按说明书上的“安装方法”一节进行游戏安装。

2、安装完毕后，请再用如下方法将“安装盘”上的mapdat.MKF文件拷贝到rich4子目录下。

(1)在Windows窗口下，双击“我的电脑”图标，

(2)用鼠标右键点击光盘图标选择“打开”进入光盘目录;

(3)找到“mapdat.MKF”文件后，选择编辑工具条中“复制”选项;

(4)双击打开C盘上安装《大富翁4》的子目录“rich4”(注:如果您没安装在此目录下，可选择您所设的路径上)，并选择编辑工具条上的“粘贴”，即可将mapdat.MKF文件拷入到“rich4”目录下。

当您完成了上述三步，并确保上述文件拷贝成功后安装到此结束，您可以开始用两张盘的任何一张进行游戏了。

(说明:当您使用“游戏盘”进行游戏出现异常现象时，可检查“rich4”目录中是否有mapdat.MKF文件，若没有可按上述方法重新拷贝mapdat.MKF文件。)

三、请速将回函卡(产品调查表)填好后寄回我公司参加抽奖游戏，争取您获得意外惊喜，详情请见1998年9月《大众软件》黑白页广告。

四、为了您更好地玩好此游戏，这里介绍道具的购买方法，可使您技高一筹。

进入“卡片商店”后，用箭头点击画面右上方的“工具三角形”后即可进入“道具商店”用“点卷”交换道具。

如何取得《大富翁4》V2.04版修正(升级)程序?

1、可到您购买《大富翁4》的当地软件经销商处索取;

2、从98年12月《大众软件CD》上直接复制;

3、可通过因特网从http://popsoft.263.net上进行下载。

零售价:128元(2CD)

TEL:(010) 65266244转63　FAX:(010) 65266329

邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051

收款人:大众软件邮购中心　查询电话:(010) 67024050

晶合顺达计算机公司

总代理

大众(晶合)软件销售

连锁组织有售

全国各地其它特约经销商:

北京大众总店:65266244	北京创先:62186237	北京大恒:62625147	郑州杜征大众:1383818478
北京连邦:62628618	北京圣比尔:62527962	北京兴四方:62631228	深圳中赫大众:(0755) 3269018
北京赛乐氏:62241204	北京育碟苑:62510120	广州南软:(020)87548549	武汉精恒大众:(027)87654137
北京正普:62621347	金山顶尖:62648667	上海钜隆大众:(021) 62136457	长春安航大众:(0431)5656612
北京树人:62616743	鸿达:62630593	广州天高大众:(020) 83795037	昆明黑马:(0871) 5191804
西安辉煌:(029)7801033	万众合力:62510132	新疆华顺大众:(0991) 4816658	成都新四方:(028) 5594147
北京里仁:62615307	兴宏达:62510601	南宁奥讯大众:(0771) 2621521	

国际领先水平的反病毒软件



- 查解全球范围内的各种病毒计18129个家族(截止98年7月23日),涵盖世界已有病毒的99%以上。
- 采用智能化图形界面,方便简洁,大众化操作无需“高深”知识。
- 支持多平台操作,解决了众多用户的不同工作环境问题。

经权威专家鉴定,为各类计算机及网络用户
提供近似完美的反病毒侵害解决方案

行天98反病毒软件家族成员:

DOS单机版	经权威专家鉴定,公安部首批检测批准全国销售。
95/98/NT工作站版	与WIN98同步推出,全面支持Microsoft、Windows98并同时兼容Windows95、NT。
网络病毒防治服务器版	各种异构网的病毒防治网上警察,Intranet、Internet的安全保障。
NT网络版	32位服务形式,高效安全可靠的企业病毒防治解决方案。
Unix网络版	快速、可靠检测解除病毒、特洛伊木马、有害Java;数据系统的安全保障。
Novell网络版	32位NLM高效、可靠、安全的局域网病毒防治系统。

外地办事处:

上海	021-62106314, 62260246
山西	0351-7243163, 7236743
河南	0371--3820121
陕西	029-324818转9507

全国各地经销商:

连邦及各地专卖店	62628618
赛乐氏及各地专卖店	62241357
北京兴四方及各地专卖店	62622923
大众晶合及各地专卖店	67150879
万众合力及各地专卖店	62510135
金山顶尖	62648867
鸿达电子	62630593
北京圣碟	62649175
北京舒克电脑	62231366
凯凌电子	62630332
金宇纪	62648495
教育电子	62510120
京里仁	62615307
创达新科	62636067
先惠	625469766
百年育人	62635790 62616742
富驰	62890962
前导	62001470
大和	62510740
圣比尔	62640225
兴宏达	62510587
超思	62559382
金色盾牌	62610373
天津华达	022-7319198
微宏	62579195
昆仑瑞通	68748428
大恒音像	62525785
澜波洋	62189483
高速路图书	62628162
信伟机电	62639181
风帆	62616768
双友	62633297
东方大克	62327228
中软网络	62186571
海尔3C	62636831
北大出版社	62577140
当代科技	62628102-103
嘉新城	62642384
金顶点	62525143
新革	62579901
希望电脑	62559251
华软软件	62510139
名宇电脑部	67121098

华东地区:

上海农工商	63226198
东海软件中心	021-62475950-8820
上海攻诚工贸	021- 58907949
杭州美迪软件	0571-8271302
杭州南北	0571-8073048

东北地区

吉林计安	0431-5644024
黑龙江农垦	0454-835914
佳木斯农垦	0454-8359143
哈尔滨希望	0451-6221640
沈阳海虹	024-23880096

华中及华南地区

武汉凡高	027-87884793
济南科力所	0531-69542194
山东智星	0531-8550628
广州金碟	020-87582576
广东南软	020-84204166
深圳爱华	0755-3263314
昆明黑马	0871-5146711
昆明棒子	0871-5176880
陕西辉煌	029-7801033
贵州惠智电子技术有限公司	0851-5937620



北京时代先锋软件有限责任公司
地址:北京市中关村路乙12号621室 邮编:100080
网址:www.sdxf.com 电话:62634890

谁说前导只做游戏？

您说前导只是一个开发游戏软件的公司？这真是冤枉。说了您不要吃惊：**前导已经开发上市的教学软件有近30个！**不过，也难怪您不知道，这些教学软件都是为学习机制作的。能玩会学方为真才子。前导相信朋友们能自己处理好学与玩的关系。前导在做游戏的同时，一直潜心研究智能型教学软件，目标是能够在学习上帮您的大忙。为什么到现在还没完成呢？因为太难了。还因为前导的一向信念是：要做，就做最好的。为了让我们的产品真能帮助您，您能先帮助我们吗？只需要您告诉我们真心话。真诚能创造奇迹。

先说说自己

姓名，性别，年龄，学校，年级，在哪里使用电脑，家里是否有电话和“猫”（Modem）

再说说学习

1、您正在使用教学软件吗？经常用（每月）还是偶尔用还是基本不用？

2、是爹妈让你用还是你自己要用？

3、真管用吗？若是真管用，在哪些地方帮了您？若是不管用，为什么？

4、您最希望教学软件在哪些地方帮助您？

5、前导的教学软件会有两个特点：能找出你在学习中的问题并设法帮你解决，给你出的题目不会让你感到太难或太容易。我们设想使用新的所谓混合销售模式：您将可以用很低的价钱买到光盘，然后需要每个月上网交作业并从网络上得到确实有用的指导，上网时间不长。如果这些特点都做到了，您会很乐意使用它呢？还是觉得无所谓？

6、老师是否鼓励学生使用教学软件？如果不鼓励，是怎样说的？

7、您喜欢哪些计算机刊物或报纸？请列出3个，最喜欢的放在前面。

回头问问正在看着你的爸爸或妈妈

8、如果按照前导的上述销售模式，您认为光盘价格和上网价格应该怎样安排？如果光盘零售20元、上网每学期50元（每科），您能接受吗？（当然以软件确实有用为前提）

9、上网费需要每学期通过邮局给我们汇款，给您添了麻烦，您能接受吗？或者有何建议？

10、您能够容忍孩子每周玩多长时间游戏？（以小时计）

11、在下列内容的软件中，您需要哪些：保健、理财、美容、家居、汽车、时尚、相册……

游戏嘛，只能最后说啦（我们会给你保密！）

12、你现在喜欢哪款游戏？请列出3个，最喜欢的放在前面。

13、你现在喜欢哪位游戏人物？也请列出3个，最喜欢的放在前面。

14、您还希望前导继续做游戏吗？是希望前导继续做古典名著题材还是其他题材？如果是古典名著，您最希望先做哪部？三国、水浒、西游、红楼？或者武侠？

您的意见对我们真的非常非常重要！

请尽快回信给我们，E-Mail、传真也可以，不要让我们痴等哦。

对了，何以回报？最先回信的300位朋友将得到前导的游戏产品（请注明产品名称），所有回信的朋友都能免费试用新版教学软件！

回信地址：（100083）北京市海淀区祁家豁子甲2号前导公司 张立波 先生收

电子信箱：zlb@wayahead.com.cn;support@wayahead.com.cn

电话：（010）62070046；62070047；62070048　　**传真**：（010）62012727

公司网址：www.wayahead.com.cn

洪恩软件 Human

真心为您服务

热卖聚焦

畅通无阻

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之
《畅通无阻》教您网上行——Internet入门及使用大全。

《畅通无阻》是洪恩软件最新推出的多媒体电脑教育光盘，它是《开天辟地》、《万事无忧》的姊妹篇，它继承了前两篇耐心细致、形象生动、深入浅出的 教学特点，面向广大渴望掌握Internet知识的读者，全方位讲解了Internet 的各个方面，并把内容划分为“入门篇、应用篇和资料篇”三大篇章。

3CD
125元/套

送 终生电子邮箱/精美配套教材/Netscape中文版/“中国在线”五小时上网时间/中国古代最著名的智力游戏“华容道”

“入门篇” 从最基本的知识点讲起，逐步深入。内容包括：什么是Internet？Internet上有什么？Win95下如何拨号上网？如何浏览网页？怎样办理入网手续？怎样购买和安装 Modem？怎样安装和设置拨号网络，浏览器的安装和使用技巧，收发电子邮件详解和网上应用面面观。

“应用篇” 面向中级用户，内容包括：（1）安装Modem中的常见问题及如何在Windows 3.1 及Windows NT下拨号上网，（2）IE4.0和NetscapeCommunicator使用详解，（3）用OutLook Express收发电子邮件和从Internet上获取免费的Email地址，（4）使用CuteFTP在Internet上传输文件，（5）使用Netterm上BBS，（6）介绍著名的Internet搜索引擎和使用方法，（7）Internet游戏：Mud、Diablo等，（8）使用NetMeeting在Internet上召开可视会议和利用Internet Phone打国际长途，（9）如何制作个人主页和在Internet上申请免费的主页。

“资料篇” 内容包括：（1）国内ISP的详细介绍，（2）各种 Modem的技术资料，（3）检索工具Gopher、Archie、Wais和Whois的使用方法，（4）十种浏览器增强插件的应用，（5）常用的Internet工具：断点续传、共用MODEM上网、在线翻译和保持在线等，（6）十几种常用软件的安装方法，（7）500 个中文站点的图片、两万个站点的链接、100个使用技巧和50个网络趣闻，(8)如何建造 Internet，实现企业内部的信息交流和管理。

北京名门洪恩计算机高新技术研究所 北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版 62781737
邮购地址：北京市清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编：100084 365服务热线：(010)62634069/70 365销售热线：(010)62526558/9
主页地址：www.human.cn.net E_mail地址：human@public.east.cn.net 深圳洪恩：0755-3780824/575 广州洪恩：020-87576228

MIA2主力战争坦克模拟游戏

战争在这里爆发，你要面对的是装备精良、荷枪实弹、凶狠的坦克对手。
驰骋场，横扫千军，死亡与天使，钢铁姻缘。
去当回“巴顿”，挥旋三十二辆坦克劲旅，立即出发，象雄狮一样出击，英雄无敌……



钢铁雄狮 II

¥118

ARMORED FIST 2
M1A2 ABRAMS

热卖中

（限量赠送电动仿真坦克）

中青旅创先软件产业发展有限公司
中青旅创先软件开发行销联盟
总部地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层
电话：（010）62188326、62177683、62186237、62617707
传真：（01）62177683

北京创先软件中心专卖店
（01）62520738
北京华威大厦七层创先软件专卖店
（010）66024619
北京科苑书城创先软件专卖店
（010）68515544
石家庄创先软件
（0311）7021634 717呼1865169
唐山郡氏创先软件
（0315）2094855
西安创先软件专卖店
（029）5215569
成都创先软件专卖店
（028）5217234
济南创先软件中心店
（（0531）6951840

写作之星 WDS WDS'98

WDS98写作之星 计算机辅助写作软件

新 写作之星 增强版

翰林汇 多媒体家庭课堂

初一年级

初二数学

<<翰林汇多媒体课堂>>

——中学生教学软件系列

初一 6 片套装/298 元 初二 8 片套装/388 元 初三 10片套装/478 元
高一 10片套装/478 元 高二 10片套装/478 元 高三 10片套装/478 元
单片：58元

凝聚： 翰林汇联合多方力量，历时三年精心制作而成，凝聚了全国350名优秀教师和120名工程师的智慧、经验和汗水。

丰富： 汇集计算机多媒体图、书、声、像四大基本特征，包括1200万文字，上万幅图片，大量动画，300多小时教学录音和4000多段特有的教学录像，规模浩大，形象生动，趣味性强。

经验： 紧密配合国家教委中学教学大纲，运用计算机多媒体新技术，内容丰富，覆盖从初一至高三年级全部内容，设计规范，制作精良。

<<写作之星>>增强版

——计算机辅助写作系统 WDS

★您想写出感情浓郁、神采飞扬的好文章吗？
★您想告别用词不当而"贻笑大方"的历史吗？
★您想如有神助的写出各种格式的文章（应用文、合同、信件……）吗？
★您想生动形象的刻画人物，言简意赅的纵论观点，以理服人的巧驳谬论吗？
★您想借鉴先人智慧，博采众家之长，丰富自身写作技法吗？
★您想吸取文笔精华、品读中外名著、唐诗宋词、名言警句……吗？
★您想即时将词语英汉互译吗？
★您想配备全能的电子秘书吗？

使用《写作之星》（计算机辅助写作系统 WDS 上千万字的巨作）无须破万卷下笔亦有神

写作之星 WDS WDS'98

98年，成都电脑节
《翰林汇多媒体课堂》被评为全国十大 **最受欢迎软件奖**
《WDS 写作之星》被评为全国十大 **杰出软件奖**

翰林汇软件 经销网络：

连邦 赛乐氏 正普 万众合力 里仁 圣比尔 兴四方 大恒 鸿达 中青旅新 金山顶尖软件销售组织及北京各大商场 书店经销：
北京地区技术服务 免费邮购 热线电话：010-62572100 62571600-134 网址：//www.highly.com.cn

各地咨询服务电话：
香港 00852-24022115/上海 021-62794370/成都 028-5564790/武汉 027-87863629/南京 025-3377489/
青岛 0532-3815043-8244/烟台 0535-6654011/大连 0411-3638658/西安 029-7883740/沈阳 024-23917668/
郑州 0371-5958959/太原 0351-7234403/兰州 0931-8810593/合肥 0551-3666588/广州 020-38780041/
福州 0591-3702933/厦门 0592-5065338/新疆 0991-4514215 重庆 023-68790903/昆明 0871-3382946/
哈尔滨 0451-2521009/深圳 0755-3246770/杭州 0571-8862415/泉州 0595-2162160



翰林汇集团
HIGHLY GROUP



一、电话游戏怎么玩

有没有过独自在家进行电脑游戏"课题攻关"时，苦苦思索不得其解的烦恼？有没有过网上CHAT面对网友只见文字不闻其声的遗憾？

现在，你不仅可以拨打大众软件热线010-26270000与众多玩家一起切磋技艺，交流心得，还可以参加"乐之声"的全国连网电话游戏。在"乐之声"的多人在线网络游戏中，两两交谈、聚会聊天（真正连线语音交谈，无需打字！）、甚至相互间的模拟搏杀对于任何一个玩家都是绝对可望而又可及的事情，而且所有的消息反馈只需一两秒钟，速度极快！

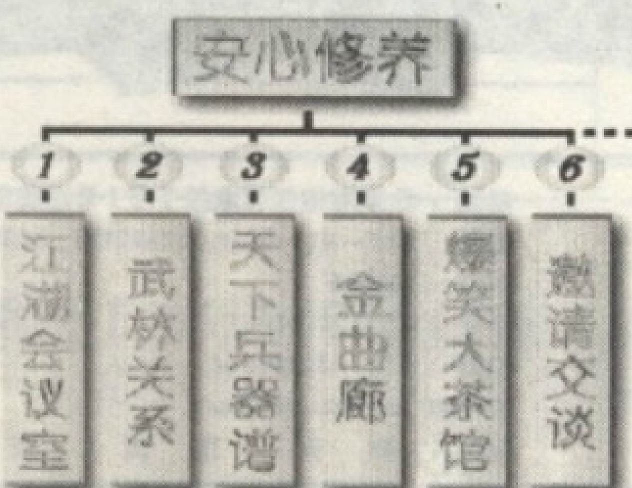
参加"乐之声"电话游戏不需要任何计算机设备，只需要一部双音频电话就能参加了。可以说，在"乐之声"电话游戏中，电话按键就是"键盘、鼠标"，听筒就是显示屏。玩家在拨通"乐之声"电话游戏的热线号码后，根据主菜单语音提示按不同的数字键就可以选择命令参加各类游戏了。注意，第一次参加游戏的朋友请认真听清游戏主菜单再开始按键选择。

其他介绍参见1998年《大众软件》第7、8、9期相关内容。

二、笑傲江湖游戏简介

全国首款"即时战略+RPG"的电话游戏，绝对电话版的MUD。游戏之所以取名"笑傲江湖"乃是仰慕前辈江湖侠士的英雄气概之故，并非金庸先生的大作修改。游戏中人物众多、地点丰富、情节曲折。随着游戏的深入，当代著名的武侠小说中各种精彩绝伦的场面就会全部展现在玩家的脑海中。作为一个真正的江湖儿女，玩家不仅要行侠仗义，快意恩仇，还要为争夺武林盟主的荣誉而不断努力奋斗。当然，种种爱恨缠绵、凄美艳丽的感情故事也会时常伴随在玩家的身边。另外，该游戏独特的"自我完善"功能，让所有玩家都极难产生"通关"或"爆机"的感觉。酷不酷？

笑傲江湖
1 开始新游戏
2 继续进度
3 游戏规则



明朝末年，武当、少林、等十七大门派人才济济，门下弟子多是仗剑独行，笑傲江湖，行侠仗义之事更是层出不穷。同时，为了争夺武林盟主的称号，各门派弟子之间的较量也在无休止的进行着……你，作为一个青年侠客，在投师学艺三年后辞别了师傅，带着满腔的豪情壮志踏入了江湖。

在游戏开始，你的侠客级别低得无法想象，内力少得可怜，武器破得不成样子（不要马上挥刀自……杀）。但，你的梦想却是成为本派的掌门人，然后再当上武林盟主！于是，你开始一边向各位武林前辈讨教，一边趁别人不注意偷偷积攒内力（被其他江湖败类发现是要吃苦头的）然后更换武器，再勇敢地与其他侠客进行比武，用惨烈的胜利换取比金子还珍贵的江湖声望，从而提高侠客等级。

浪迹江湖
1 比武会友
2 安心修养
3 检查状态
* 退出

渐渐地，你在某月的月底成为了本派的掌门，然后是令所有侠客仰慕的武林盟主。GAME OVER？错！！！差的远呢！如果没在天下英雄榜中露脸又有什么用（获奖）？再者，万一哪天有个闪失，妈呀！轻者名誉扫地，重者筋骨寸断。这就是江湖，一个由成百上千个侠客组成的真实而又虚幻的江湖。（未完待续）

主菜單
1 浪迹江湖
2 飞鸽传书
3 更换武器
4 武林排行榜
5 玩家俱乐部
归隐山林

三、陆续推出以下栏目：

《玩家心得》——将刊登各位玩家游历"江湖"的心得和体会。（请在热线中进入"玩家俱乐部"给"乐之声"工作小组留言。）

《每月江湖动态》——江湖形式瞬息万变，世事沉浮变幻无常。正所谓30年河东，30年河西。每月江湖动态将及时向玩家通报每月江湖中现任的武林盟主以及各派掌门人的真实身份。

《公共留言板摘抄》摘录刊登"笑傲江湖"中众位侠客在玩家俱乐部中的精彩留言。

以上"乐之声"电话游戏专栏将在〈大众软件〉杂志上长期开办。

四、乐之声电话游戏热线号码

北京（以及其他为尚未开通热线的城市）：

010-26270001——"笑傲江湖"全国热线。（正式版）

010-26270002——"笑傲江湖"闲人专线。（新手试玩版）

010-26270003——天下英雄榜。（"笑傲江湖"游戏奖品预告以及全国热线联合排榜）

上海：52882200。"笑傲江湖"上海热线。

石家庄：160-1212。

贵阳：98679888 或 9500179888。

乐之声电话游戏咨询热线：010-64971912，64971913

披着羊皮的狼——压缩文件中的病毒

隐藏在压缩文件中的病毒已经成了您系统中病毒屡杀不尽的祸根，在不解包的情况下，
多种反病毒软件均不能查杀压缩文件中的病毒，致使病毒通过压缩文件广泛传染！

压缩文件中的病毒更具备隐蔽性——蔓延、破坏

KILL® 98系列

查杀已然 防患未然

网络时代、Windows 时代反病毒软件必须具备两大功能：

查杀压缩文件中的计算机病毒——在压缩文件中没有解包时彻底杀除其中的计算机病毒。

实时反病毒——一旦启动，即全面监视系统中病毒传染情况。

KILL 98 革命性反病毒技术 ActiveK 使上述两大功能成为现实，一次安装，真正安全。

北京冠群金辰软件有限公司
地址：北京市朝阳区新源南路 6 号京城大厦 2408 室　邮编：100004
电话：64654562 64661026　传真：64661135
网址：http://www.kill.com.cn　E-mail: kill@kill.com.cn

全国销售总代理
中国金辰安全技术实业公司 (010)65203743
北京连邦软件产业发展公司 (010)62639060-605
北京英康得力科技发展有限公司 (010)62531749
上海万申科技实业有限公司 (021)64396241
深圳市计算机信息安全技术中心服务部 (0755)5563137



新美世界

NEW MEDIA WORLD



中国首张能听的杂志　中国首张带数据库的杂志

人物 话题 文摘 电影 音乐 体育 时尚 奥秘 幽默 游戏
找朋友 共享软件 技术广场 新书新盘

诚征各地代理

美蝶分销中心，办理长期邮购业务，游戏 85 折其它一律 75 折。

双 CD 带书
35 元

国家新闻出版署信息中心
北京美蝶科技有限公司
主办

地址：北京海淀区祁家豁子甲2号建德商务楼207、215
电话：010－62043544、62042751、62367394、62042953
邮编：100083
手机：1301225791
传真：010－62043544
E-mail ;chmedia@263,net
联系人：荆 天　艾 阔　王海云

the Live! experience. 生动体验

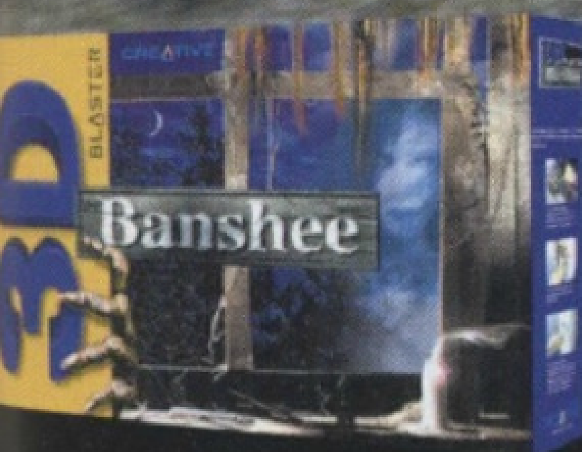
Live the experience

花钱不多，体验不少
游戏迷梦想成真！



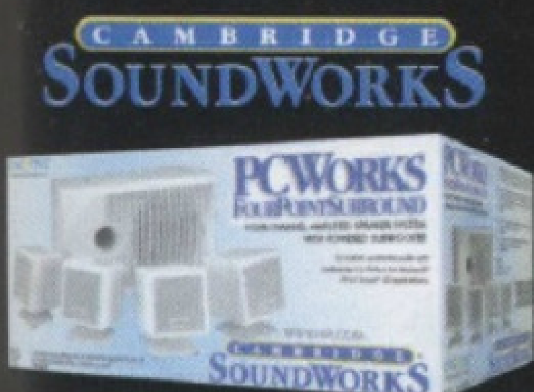


突然，它出现了。您瞪大了眼睛，惊叹于它的生动和真实，这绝对不再是个梦。接着，它的速度越来越快、越来越快，以致于您都控制不了！您的心跳也随之加速，而它离您越来越近、越来越近，您被彻底征服，您只能尖叫……3D Blaster™Banshee让您花钱不多，梦想成真！

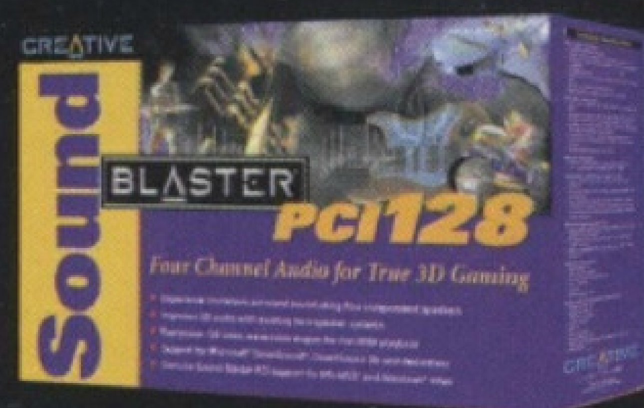


价钱－让您满意！
性能－风驰电掣！

CAMBRIDGE SOUNDWORKS



没有声音的游戏就如同看无声电影一样的别扭。为了获得完整的游戏体验，请用 Sound Blaster™ PCI128 声霸卡和 Cambridge SoundWorks® PCWorks™ FourPointSurround™ 音响系统（由四个结构简洁紧凑的环绕音箱和一个功率强大的低音炮组成）。这种组合与 3D Blaster™ Banshee 相结合，把您带入一个完全崭新的3D游戏境界：生动体验！



3D Blaster™ Banshee

- 基于 3Dfx Interactive™ 公司全新的 Voodoo2 Banshee 芯片集，为您提供完整的 2D/3D 图形解决方案
- 提供全 128 位图像引擎和先进的 Voodoo2 3D 处理技术
- 板载高性能显存和 250MHz DAC，为您提供令人惊叹的分辨率、超高品质的刷新频率和令人叫绝的视觉效果
- 如此经济实惠的升级，将大大提高您 PC 的性能，并为您提供对游戏和软件的广泛兼容性

视觉新震撼！

Sound Blaster™ PCI128

- 利用四个环绕音箱体验令人陶醉的环绕音效
- 改善现有双音箱系统的 3D 音效
- 富有表现力的 128 复音波表合成引擎使 MIDI 音乐回放更加丰富
- 支持 Microsoft® DirectSound® 3D 及其衍生技术
- Sound Blaster™PCI 支持 MS-DOS®,Windows® 软件

CREATIVE
创 新 科 技
WWW.SOUNDBLASTER.COM

北京创新未来科技有限公司
地址：北京市海淀区海淀路 165 号 创新园
电话：010-62510061
传真：010-62510062
邮编：100080

上海分公司
地址：上海市南京路 819 号中创大厦 1011 室
电话：021-62551087 62553477
传真：021-62552810
邮编：200041

广州办事处
地址：中国广州市天河北路 183 号大都会广场 911 912 室
电话：020-87554685 87554686
传真：020-87554678
邮编：510620

成都办事处
地址：成都市一环路二段 6 号龙信大厦 504 室
电话：028-5231118-117/223
传真：028-5248551
邮编：610041

- 12月中旬,Creative 将展开以"生动体验"为主题的一系列促销活动及游戏大赛。
- 98 年 1 2 月 2 6 日"汉神词海"软件首发上市。现场将举行热卖以及幸运大抽奖：无论何种品牌和版本的正版辞典均可特惠升级成强大的"汉神词海"。
- 详情请查阅有关广告或向北京创新未来科技有限公司咨询。

经典珍藏 点滴回味



WORLD IN SIGHT

5CD



卡尔顿兄弟分手使《神秘岛》系列成为绝唱。经典极品，值得永久珍藏。198元/5CD

热卖中



伴随着史诗般的音乐，八十多个英雄效忠你的王朝，《战神III》强大连线动能展现统帅魅力。148元

即将上市



360度全视野范围，自己亲手制作所有的武器，《重装机甲》动感强劲的背景如身临其境。价格未定

期待已久

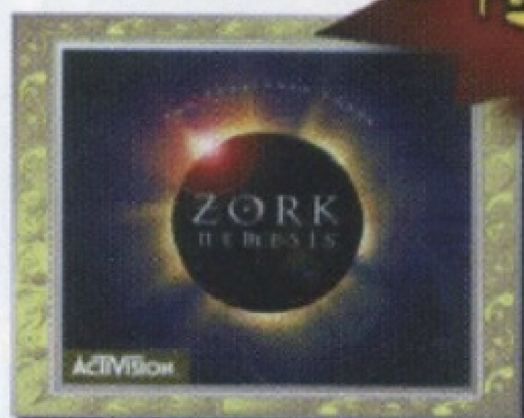


《终极战区》好莱坞梦幻电影般故事情节，TOP100名列前茅的票房保证。　价格未定

诚信久远

卓越的品质来源于不懈的追求，我们会将每一个产品的汉化工作做到最好，用以报答所有关心爱护我们的朋友。

冒险解谜



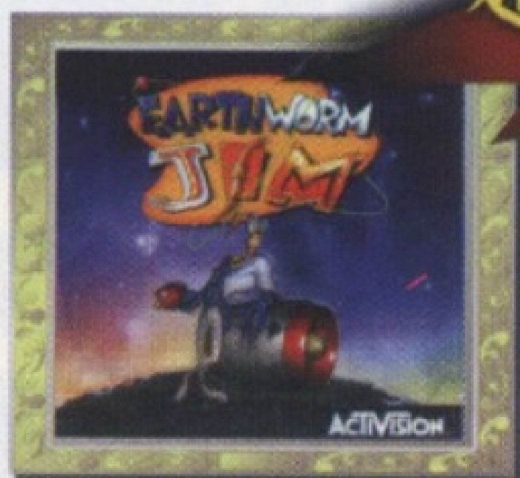
女神世界的诅咒，优美曲折的情节，《ZORK—女神的诅咒》演绎冒险人生。　价格未定

征集枪手

自我评价对PC Game有相当的兴趣和水平，文笔优美，热爱挑战之人中龙凤，请与我们联系。一经录用（兼职），报酬可观。

E-mail:bob@Kingstargroup.com.cn

超值



快乐的小蚯蚓在歌唱，草丛、海滨《蚯蚓精灵》带给儿童纯真的感受。　98元

邮购优惠

凡各产品前500套邮购者，均可获8折优惠，并由公司建立顾客档案，惊喜源源不断。

探险



神秘的玛雅文化，充满惊喜的探险旅程。《玛雅探险》伴随孩子健康成长。　98元



上海总部：
地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼二楼
电话：(021) 65643055 65112918
传真：(021) 65108895　邮编：200433

北京办事处：
电话：(010)62753535　传真：(010)62610597
公司主页：http://www.Kingstargroup.com.cn
E-mail:Ksmedia@Kingstargroup.com.cn

逆火公司继《天惑》后，倾情两年奉献贺岁力作

世纪战略

世纪末玩《世纪战略》

- 回合制战略类游戏，超强人工智能，常玩常新
- 涵盖本世纪各年代世界军事装备300多种
- 12种基本地貌，构筑莫测世界！
- 极精美片头动画拉开帷幕，超强动感振撼人心

8年12月 中国游戏逆火月

百年一战，王冠谁人？

疾风猎杀

MOTARMAN

疾风凛凛，猎杀天下

国内首批三维实时驾驶射击类游戏之一

在血与火的世界中，唯有最强者才能生存！



永乐光碟发行

诚征经销商

北方业务部 (010)62324066 62393530 62393499

西南业务部 (028)5223233 5223469

东南业务部 (021)64791655



“中国劳拉”

EIDOS INTERACTIVE

——中国首次劳拉真人模特评选活动

谁才是中国的劳拉
谁才是你心目中的她？

我们期待着您宝贵的选票！
敬请关注本次模特评选活动
(活动细则详见黑白版广告)。

昙花一现的劳拉模特：Vanessa · Demouy,
详见本期特稿。







劳拉真人模特V.3.0:Nell · Mcandrew,
详见本期特稿。

















EIDOS官方首位劳拉真人模特：
Rhona · Mitra,
详见本期特稿《三代劳拉模特绝密资料》
评选细则详见黑白版 x6

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体



地址：北京海淀区哨子营1号(北京市982号信箱)
邮编：100091　联络：新天地企划部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036



即将火爆上市！

EIDOS
INTERACTIVE



辉煌的背后，充满着不为人知的血泪奋斗史。

令人耳目一新
经营+策略类游戏



古墓丽影III

开放式多主线关卡、全新游戏引擎，更加刺激，更加精彩。你怎容错过？

她，依然是寒冬中的一团火



我不是以一当百的勇士，我的武器是我的智慧。

第一人称射击游戏的全新注释

玩家的新天地



你既是杀手同时也被追杀、改编自哈里森·福特同名侦探影片。

全球首部实时三维冒险游戏



沙丘2000

经典的魅力无法阻挡

正宗实时战略游戏的嫡系传人



面对人类历史上最为凶残的武装力量，你需要超人的智慧和意志。

实时战术游戏的开山之作

好评热卖中！

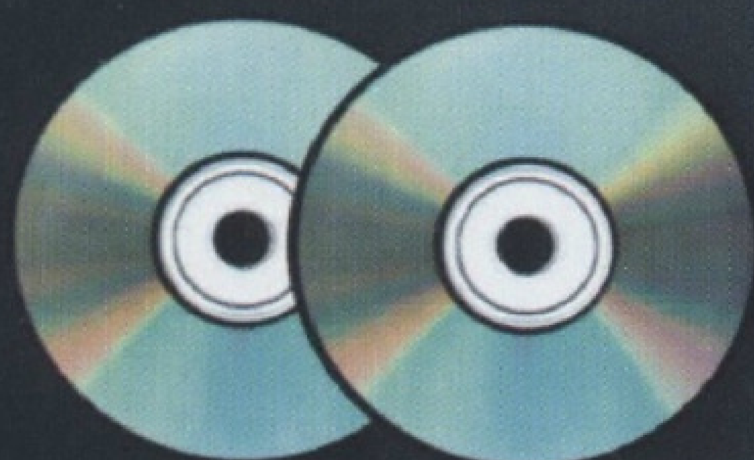
SunTendy
INTERACTIVE
新天地互动多媒体

详细内容详见黑白版 x7

Westwood
STUDIOS

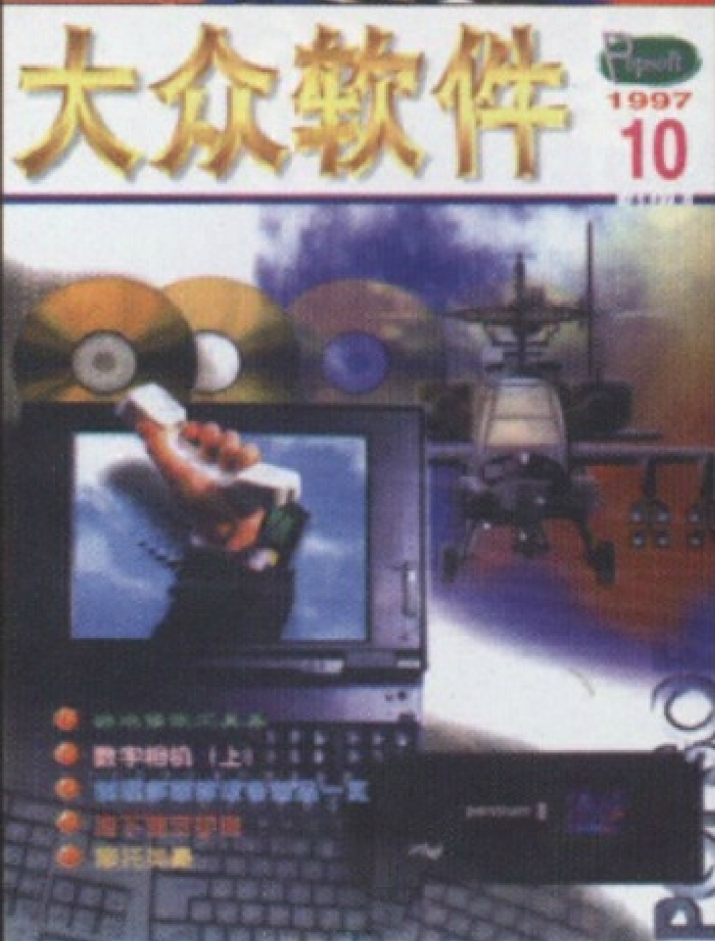


软件工具大师



双CD

大众





1999



是的，这是一本半月刊杂志

AGP技术领先厂商

GVC

免费赠送大量软件

GBA-400



- 内置 S3 Savage3D 高速图形加速器
- 支持 AGP 2.0 规范
- 超越 AGP 4X 效果
- 内置 8 兆 125MHz SGRAM
- 完美展现 DVD 软件回放
- 支持高清晰度电视(HDTV)
- 纹理容量比其他 3D 加速卡大 6 倍

GBA-500



- 内置 Voodoo Banshee 超强游戏引擎
- 支持 250 种专为 Voodoo 芯片优化的游戏
- 支持 3DNow!技术，完美运行 Quake2 游戏
- 支持 3DFX 专有 Glide 3.X 增强接口
- 内置 128 位 100MHz 内存传输接口
- 针对 INTEL Pentium II CPU 优化
- 采用 AGP 总线技术

GBA-600



- 采用超级 RIVA TNT 图像处理引擎
- 三角形转换速度 700 万个每秒
- 像素填充速度 1.8 亿个每秒
- 内置 250MHz 的 RAMDAC
- 内置 16 兆 100MHz SDRAM
- 附送 DVD 视频解压软件

3D超旋风系列显示卡

达因集团 中国总代理

购超旋风系列显示卡可享
GVC333 温馨服务 3 年保修
30 天保换 3 天维修返回

蓝色快车 超值服务

2小时更换
- 2 个小时内全国 16 大城市完成维修更换工作
- 72 小时内全国 106 个城市完成维修更换工作

GVC 致福訊息

热线电话：010-68020857
http://www.gvc.com.cn

相关标志及名称属该公司注册商标及名称

授权经销商：

上海诺普贸易有限公司	021-64048463
上海申企公司	021-64377404
上海兰剑实业公司	021-63501784
上海兰复科技实业有限公司	021-63212849
上海市精信计算机发展有限公司	021-63222862
上海市益宙电子发展有限公司	021-63734878
上海市易高电脑有限公司	021-62475745
上海市奥天高科技有限公司	021-63504011
上海市华光数字控制有限公司	021-62102272
上海市贝电计算机经营部	021-63930166
上海市拓普科技发展公司	021-62153628
江苏南京市江安公司	025-6655777
南京市福中(集团)电子设备有限公司总公司	025-3682059
南京市普雷实业有限公司	025-3369191
杭州市科新计算机控制工程公司	0571-8056775
杭州市好伟科贸有限公司	0571-8844683
杭州市瑞利声电技术公司	0571-8855999-8245
北京雷驰电子产品公司	010-62645090
北京金世和公司	010-62628080
北京太古经济发展公司	010-62632480
济南市高信新技术公司	0531-6966698
济南市驰动新技术开发公司	0531-8540452
青岛海洋电子工程有限公司	0532-2717300/01
石家庄市今日实业有限公司	0311-6682066
天津沃特	022-27386161
郑州市河南中豫高科技发展有限公司	0371-3850075
郑州市大鹏计算机有限公司	0371-3841343
广州市爱联科技发展公司	020-87589314、87589315、87589721
广州市天龙科技发展公司	020-83849925
广州黄金电脑有限公司	020-83843816,38809133
深圳市灿瑞实业有限公司	0755-3759120
深圳市名赛亚电脑有限公司	0755-3325442
深圳市南正电子技术开发有限公司	0755-3227739
汕头市天亿马电脑公司	0754-8169686
汕头市利浩	0754-8268157
珠海市千惠电脑公司	0756-2217181
海口市海容电脑有限公司	0898-6748661
佛山飞云电脑公司	0757-2259035,2258941
佛山市新干线电脑经营部	0757-2292715
南宁怡隆电脑软件开发公司	0771-5315829,5315580
顺德市灵智科技有限公司	0765-2211833
广西南宁市宇风科技有限公司	0771-5326206、513186
广西玉林市玉林银丰电脑公司	0775-2811880
广西柳州市航科电脑公司	0772-2804217
福州市龙腾电子计算机有限公司	0591-7555919
厦门市雅宝商业办公设备有限公司	0592-2223316
厦门市先进电子有限公司	0592-2233187
武汉胜达电子科技有限公司	027-87644431,87653147
武汉华中师范大学科技开发总公司	027-87878577/87652884
长沙丰收电脑贸易公司	0731-4127056
长沙时运计算机电脑有限公司	0731-4130951/4112451/4117301
重庆四维（志远）电脑电器公司	023-63863584
重庆龙海电子工程有限公司	023-68609989,68610111
成都东灵科技股份有限公司	028-5532232
昆明新洲源电子科技有限公司	0871-8311075
云南文浩电子有限公司	0871-5149119、1388756160
博森企业（成都）有限公司	028-5573145、5560076/5536846
南昌联众科技贸易中心	0791-6295736/6285282/6221515
西安拓起电子科技有限公司	029-4259682
西安华生新技术公司	029-7895208
西安智达科工贸有限公司	029-2231494
西安新希望电子科技有限责任公司	029-4235571、1399232103
兰州市世纪电脑公司	0931-8861780、1399422099
兰州市四维软件研究所	0931-8889833,1399312727
乌鲁木齐市力普电子有限公司	0991-5831324、5825429
乌鲁木齐市新疆石油总公司润德电脑公司	0991-2308919,2810601-2255
沈阳市泰戈尔科贸有限公司	024-23847905、23922946
沈阳市畅通电子公司	024-23924644
沈阳市金创想电子有限公司	024-23881811、23881767
沈阳市琦聿电子有限公司	024-23911696
哈尔滨市海德电子有限公司	0451-2533340、2544515
哈尔滨市立地电子工程有限责任公司	0451-2510144、2538220
哈尔滨市赛尔电子有限公司	0451-6204258
哈尔滨海鹏电脑公司	0451-2550755
吉林省长春市卓越科贸有限责任公司	0431-5669935、5669917

Ubi Soft倾力推出中世纪风格即时战略巨作

近30种造型各异、用途不同的建筑
让玩家发挥经营规划的能力

形象可爱的角色设计，
提供玩家轻松愉快的游戏感受

精心制作的细节动画刻划出
如火如荼的中世纪生产和战斗景象

完整庞大却又不失制约平衡的
资源生产体系

高低起伏的地形变化
使游戏感受更加逼真

UbiSoft与GT、3DO、Topware



耗时3年完成的划时代的3D动作冒险巨作



大红大紫的幻想策略游戏系列的最新续作



小怪物阿比卷土重来

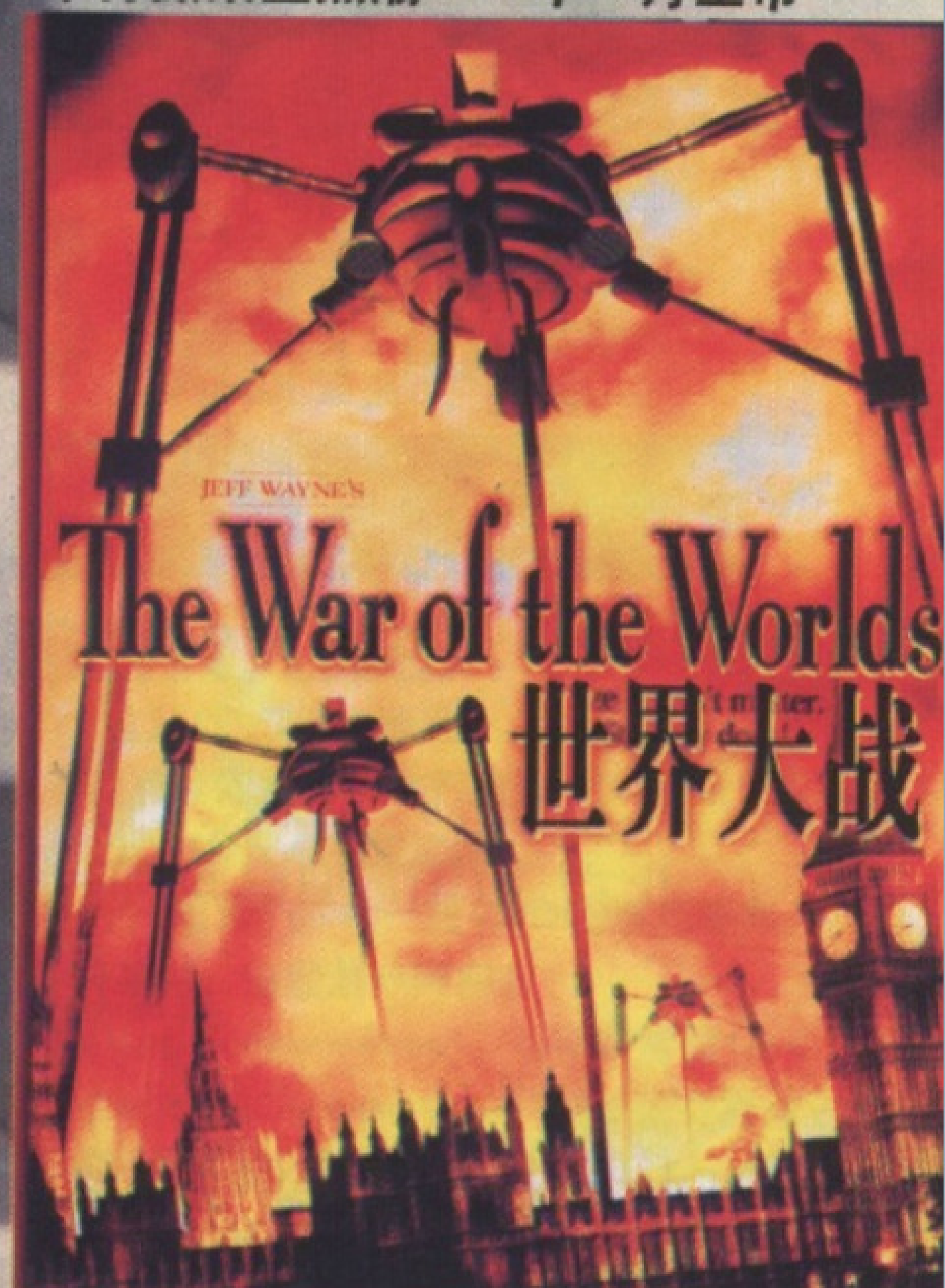


中国上海张杨路500号时代广场18楼 电话:021-58788969-203.223 传真:021-58367021

Ubi Soft在招聘—详情请见公司主页www.ubisoft.com.cn



著名经典游戏“警察抓小偷”全新3D包
98年再掀采金热潮 98年11月上市



畅销根据科幻小说改编，讲述海陆空三军
大战火星人的即时战略游戏 99年1月上市



完全再现世界一级方程式赛车的赛车游戏！



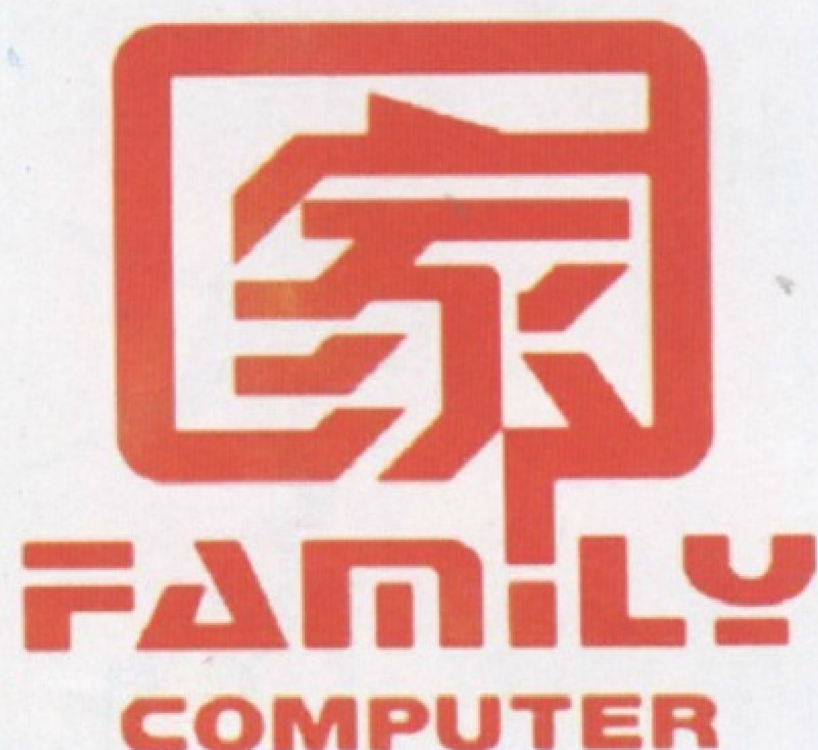
让人血脉贲张的第一人称射击作品



驾驶从五十年代到九十年代的华丽跑车
在来自北美的风景秀丽的赛道体验速度的快感！

'99

第七届北京家用电脑及软件展览会









展览地点:
北京 · 中国国际展览中心

展览时间:
1999 年 1 月 28 日至 2 月 1 日

主办单位:
中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会科技计算机商会

承办单位:
北京市海淀区商会科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司

联系人: 李 捷 小姐 李卫平 小姐
咨询电话: 62544050 62543916 62555379 62622832

耕宇 GAINWARD WWW.GAINWARD.COM



CARDEXPERT™ 耕宇

坚持贵族化的品质……………致力大众化的价格

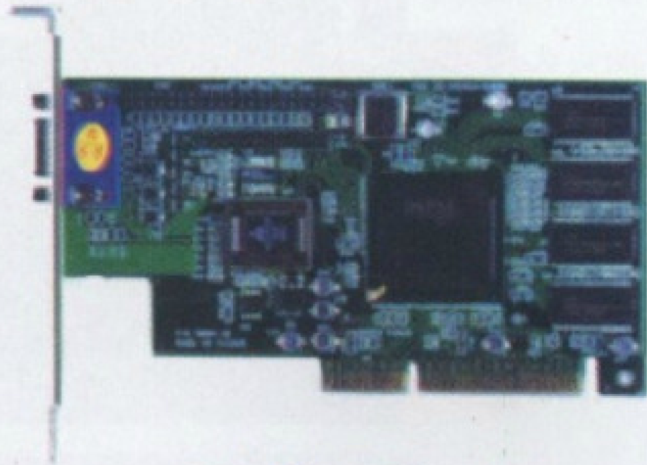
引发3D游戏玩家风暴

龙族新贵

大龙4000 (Dragon4000)

3D游戏玩家选购的八大理由

1. 为3D而诞生的3Dfx Banshee 128位2D/3D加速晶片
2. 16MB SDRAM高速显存，3D贴图无后顾之忧
3. 支援高达1600×1200解析度，画面细致完美
4. 内建230MHz RAMDAC达200Hz垂直更新率；赏心悦目
5. Pixel/Single texture fill rate达每秒100/125Mpixels
6. 支援OpenGL，D3D，3Dfx Glide等平台，跨平台3D游戏支援
7. 显存频宽每秒高达1.6GB，资料传输无时差
8. 三角形运算效能高达每秒4M triangles，3D画面精确快速

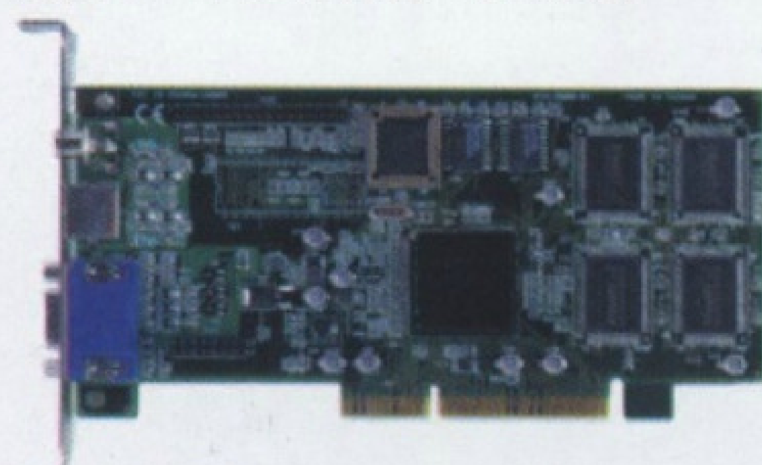


S3新宠

CARDEXpert GX3

休闲玩家选购的八大理由

1. 全功S3 Savage3D 128位元2D/3D加速晶片
2. 8MB SD/SGRAM高速显存，影像存取游刃有余
3. 内建250MHz RAMDAC达160Hz垂直更新率
4. 可作电视输出 (TV-out)；玩3D game，播DVD画面无疆界
5. 支援OpenGL，D3D…等平台，绘图游戏两相宜
6. 支援动态补偿功能 (Motion Compensation)；可平顺播放DVD
7. 具S3特有S3TC (S3 Texture Compression)，材质储存数倍它卡
8. 具2X AGP直逼4X AGP之性能，卓然超群



GAINWARD 61BA
— INTEL 440 BX 主板
- INTEL 440 BX 100MHz外频晶片组
- AWARD BIOS内建防毒软体
- 特殊可折叠式Slot 1 CPU支撑架
- 通过USTL Y2K国际认证

GAINWARD 61LA
— INTEL 440 LX 主板
- AWARD BIOS内建防毒软体
- 特殊可折叠式Slot 1 CPU支撑架
- 独特键盘超动ATX电源

GAINWARD 5VPA
— SUPER 7 100MHz外频主板
- 内建VIA Apollo mvp3晶片组 (支援100MHz外频)
- 通过NSTL Y2K Compliance国际认证
- 同时支援AT及ATX电源插座

Dragon 3000
— 8/12MB EDO DRAM
- 大龙3000内建3Dfx Voodoo2
- 特有3Dfx Glide介面，直逼大型电玩机台水平
- 3D游戏软体性能，品质之王

Dragon 1000
— 4MB EDO DRAM
- 大龙1000内建3Dfx Voodoo芯片
- 3D加速卡，免舍去原有2D显卡
- 3Dfx Glide介面，3D电玩族的最爱

总代理:
北京 嘉绩百科 电话：010-62612519 62524587
深圳 罗兰德 电话：0755-3224430 3217507

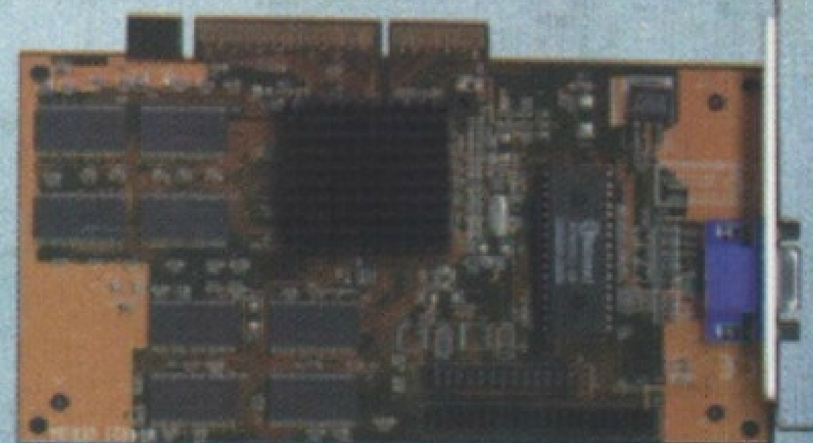
台湾 耕宇股份有限公司研发制造
Web:http://www.gainward.com.tw

区域代理商:

北京	八一电子	010-62579562	长春	鑫源公司	0431-2731450		泽电公司	0755-3224705	南京	联众达	025-3368933
	东方华健	010-62640663	成都	嘉绩百科	028-5532271	广州	方舟科技	020-85511856	重庆	联众达	023-68790616
	兴远利	010-62636355		联众达	028-5532191		四通公司	020-87582982	宁波	联众达	0574-7286957
沈阳	佳诚公司	024-23916628	大连	百科公司	0411-3631820	厦门	四通公司	0592-2205192	合肥	联众达	0551-3634111
	南湖日华	024-23887901	郑州	汇科公司	0371-3834879	上海	泽电公司	021-63683684	温州	联众达	0577-8347910
西安	太阳科技	029-7886742		一方科技	0371-3814616	杭州	联众达	0571-8807528	长沙	联众达	0731-4135701
济南	驰动公司	0531-8540452	深圳	联众达	0755-3222705	武汉	联众达	027-87640601			

微星 Voodoo 女妖 3D 加速卡

带您进入神奇魔幻的世界



MS-4427

- 3Dfx Voodoo Banshee AGP 卡
- 128 位总线
- 16MB SDRAM/SGRAM
- 集成 2D/3D 图形加速芯片，非子卡，无需另加 2D 显
- 3D 部分采用于 Voodoo2 相同的贴图引擎
- Voodoo2 的速度与画质
- 250MHz RAMDAC
- 500 万 / 秒三角形演示能力
- 1920x1440x24 位色的最高分辩率



微星科技股份有限公司

技术服务热线：

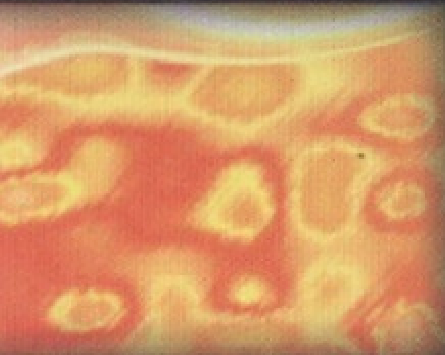
上海 TEL:021-63518210　　北京 TEL:010-62571279

深圳 TEL:0755-3779519　　成都 TEL:028-5217275

POPSOFT



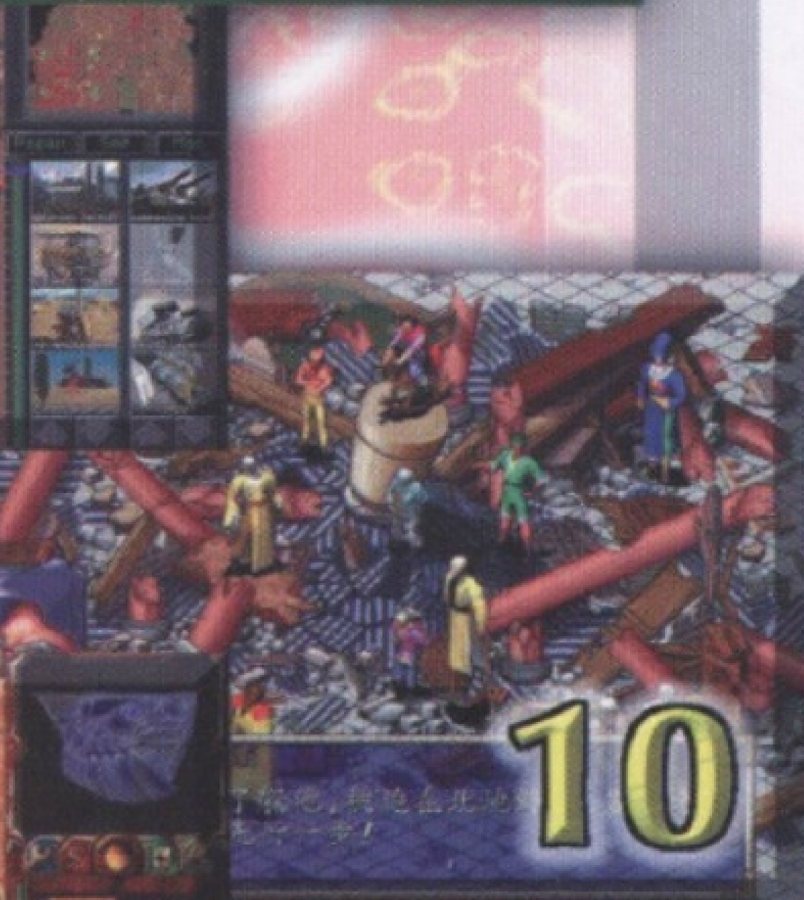











1.星际争霸
2.仙剑奇侠传
3.盟军敢死队
4.暗黑破坏神
5.足球98
6.铁甲风暴
7.世界杯98
8.命令与征服
9.沙丘2000
10.风云

98'11



如果你接四颗喇叭……

努力工作·拼命玩

启亨呛红辣椒64 A3D Pro版就是为了满足人类复杂的听觉而产生，它可以使用任何二对传统的普通喇叭，就可以创造一个和现实生活相同的三度空间立体的音质享受，不论是声音的深度、距离的感觉都听的出来，比如说，玩飞行游戏时，不论是往上开往下开都可以清楚的体验到声音的位置，由远而近，由近而远，或是在射击及爆破的时候，就算闭上眼睛都能让你仿佛身临其境般，逼真的效果处处紧缠你的每一根神经！这就是可以接二组（四颗）喇叭的魅力，什么是包围，检验看看！！





- 可接任何四声道创造立体环绕音效
- 64 种声音的 Wavecabie
- 市面唯一具有 WIN95/98 之驱动程式
- 具有 95db 杂讯比，可消除多余之资讯杂音
- 支持 A3D 辨识技术
- 支持 DLS Down Load sound

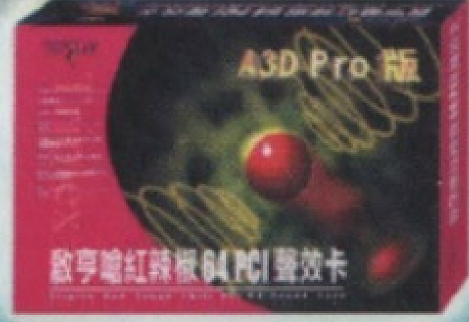
TRIPLEX TRIPLE A CORPORATION

LASER雷射

全国独家代理：雷射电脑

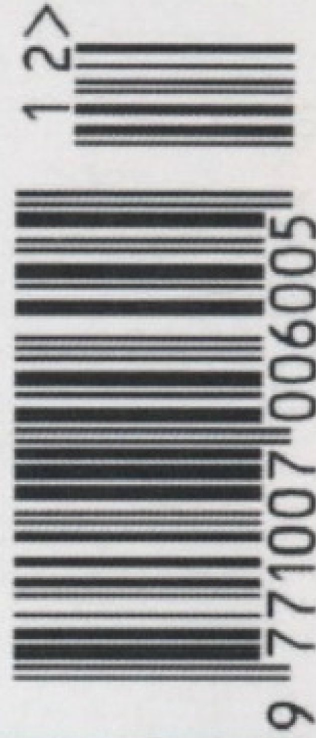
特约经销商：

北京金世和	电话（010)82828080	传真（010)82629808
广州尔丰	电话（020)87591800	传真（020)87591800
沈阳凯元	电话（024)23887782	传真（024)23887782
西安瑞力	电话（029)5523167	传真（029)5523167
兰州大维	电话（0931)8883440	传真（0931) 8840150
长沙蓝威	电话（0731)4126977	传真（0731)4153204
武汉新星	电话（027)87868005	传真（027)87883498
新疆利达尔	电话（0991)5837433	传真（0991)5846457
武汉骏升	电话（027)87653282	传真（027)87644429
重庆四维	电话（023)68790800	传真（023)63862584
成都天天	电话（028)5571873	传真（028)5555720
成都成冠	电话（028)5532165	传真（028)5538880
杭州华清	电话（0571)8089620	传真（0571)8823038
深圳鸿伟	电话（0755)3210406	传真（0755)3210408
南京新华海	电话（025)3366182	传真（025)3362169
哈尔滨创联	电话（0451)6213522	传真（0451)6213522



启亨呛红辣椒A3D PRO声效卡

DIY 第一品牌



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50 元
订阅价：6.00 元